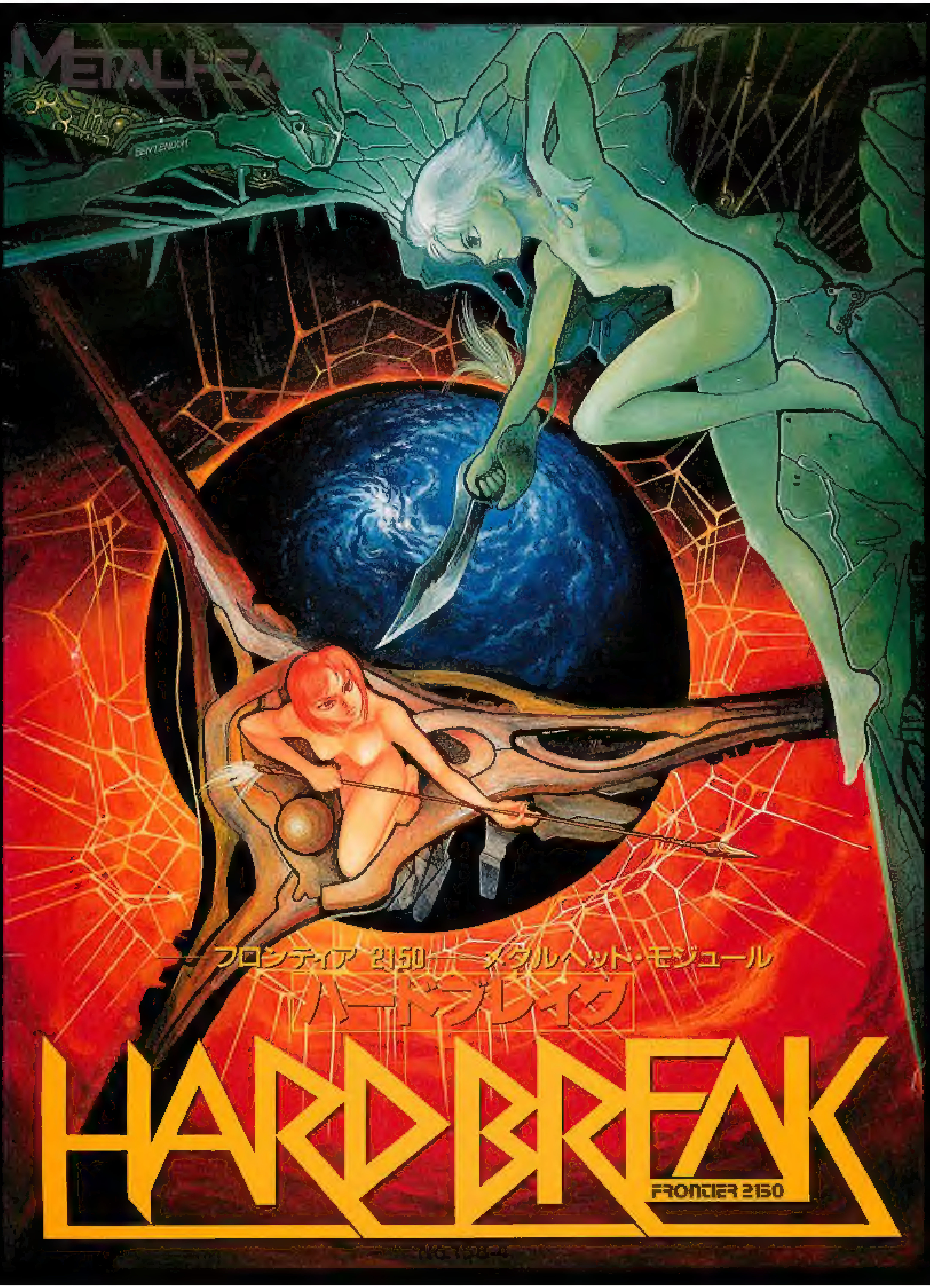

——フロンティア 2150——メタルヘッド・モジュール
ハードブレイク
HARDBREAK
FRONTIER 2150

HARD BREAK
FRONTIER 2150

ハードブレイク
―フロンティア　2150―
METALHEAD SUPPLEMENT & SCENARIOES
"メタルヘッド" サプリメント／シナリオ集

STAFF

SYSTEM DESIGN : TEAM AGARUTA

COVER ILLUSTRATION : KOUICHIRO YONEMURA
INTERIOR ILLUSTRATION : YASUSHI NIRASAWA, MITSUAKI SAGIRI & JUN'ICHI INOUE
SCENARIO MAP DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA, MASAHIRO MAKIYAMA & MITSUNORI YAMAZAKI

TEXT : NARUMI TAKAHIRA, MASAHIRO MAKIYAMA, YASUSHI NISHINO, KABUKI KIRISHIMA & HIDEKI TAKAHASHI

SPECIAL THANKS : MASAHITO AKAISHI, TYUYEN ZYAN

CONTENTS

COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
TYPESETTING : YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING : HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING : TOSHIHIRO TAKEDA & MITSUNORI YAMAZAKI

First Printing Jan. 1992

UNDER-GROUND GAMES
アングラゲームズ

NARUMI TAKAHIRA & HIDEKI TAKAHASHI

《メタルヘッドワールド》は危険に満ちた世界です。

特に中流以下の人々がひしめきあうダウンタウンは、巨大なメガ＝シティ内でも暴力に支配された地区で、ここで生活するつもりなら、犯罪や事件に巻き込まれることを覚悟しておかねばなりません。しかし、見方を変えればダウンタウンは常に活気と冒険に満ちたエキサイティングな街であるとも言えるでしょう。

その活気を担っている要素のひとつが《アングラゲーム》と呼ばれる一連の危険なショービジネスです。趣向はさまざまですが、どのアングラゲームにも共通しているのは命がけの勝負であるということです。

多くの人気を得たために、今やテレビで放映されているような(人が死ぬほどではない)荒っぽいゲームも数多くありますが、その発祥はすべてダウンタウンです。

アングラゲームは言ってしまえば殺人ゲームなのですが、人々の心が荒れすさんだこの世界では非常に人気があります。この人気はダウンタウンに限ったことではありません。中流～上流市民さえも古代ローマの貴族よろしく野蛮なゲームの鑑賞を楽しみにしており、そのために秘かにダウンタウンを訪れる人もいるくらいです。人気があっても「公的に認められている」アングラゲームはありません。警察に見つかれば犯罪となるわけですが、よほど大がかりなものでない限り、見て見ぬ振りというのがほとんどです。アングラゲームが貧民暴動の抑止力となっていることが理解されているのでしょう。

また、アングラゲームは、ダウンタウンに住む貧しい人々にとっては、一攫千金とヒーローになれるチャンスを提供する場となっています。こうしたゲームの選手は多額のファイトマネーを受け取ることができますし、それほどの危険を冒したくないなら、ゲームをネタにしたギャンブルで儲けることもできるでしょう。

このセクションでは、ダウンタウンで行なわれているさまざまなアングラゲームのうち、代表的なものをいくつかをとりあげ、詳しく紹介していきます。GMはこれらをシナリオ作成のヒントにしたり、またシナリオ内で実際に活用してください。

ボムシング

屋内、屋外問わず興業される有名な爆破殺人ボクシングです。試合は金網が張り巡らされた頑丈なリング上で行なわれるのが普通ですが、時には金網に電流を通したり、リング内に火薬量を減らした地雷をいくつか置くこともあります。

ボクサー(ボムサー)は耐衝撃プロテクターに身を包み、爆発ペレットのついた金属グローブで戦いますが、この爆発グローブから繰り出される派手なパンチがボムシングの最大の魅力でしょう。

試合の流れやセッティングなどは土地柄などによってさまざまですが、代表例を紹介します。

試合の進行

基本的にはボクシングと同じですが、通常は１試合40分ほど、１ラウンド３分で最大10ラウンド戦います。試合開始時に選手のプロフィールが紹介されたり、有名なボムサーならプロモーションビデオなどが流されます。このときに最初の段階での賭け率(オッズ)も公開されるでしょう。

最初の４ラウンドは通常のグローブで戦います。両者ともプロテクターをつけていますから、それほどのダメージは受けないでしょう。この前座的な試合は省略されることもあります。次の３ラウンド間は金属グローブでの戦いです。金属グローブにもろに殴られるとかなりのダメージを受けます。ここでダウンしてしまう選手もいますが、悪質なプロモーターはドラッグなどを使って無理やり試合を続行させることがあります。そして最後の３ラウンド間が爆発グローブを使った戦いです。前3ラウンドで体力を使い果たしたボムサーはこのラウンドで強烈なパンチを食らって爆死してしまうでしょう。お互いに体力が残っていれば、相手の爆発パンチをブロックしつつ、こちらのパンチを決めるという緊張感あふれる試合が続行されるのです。

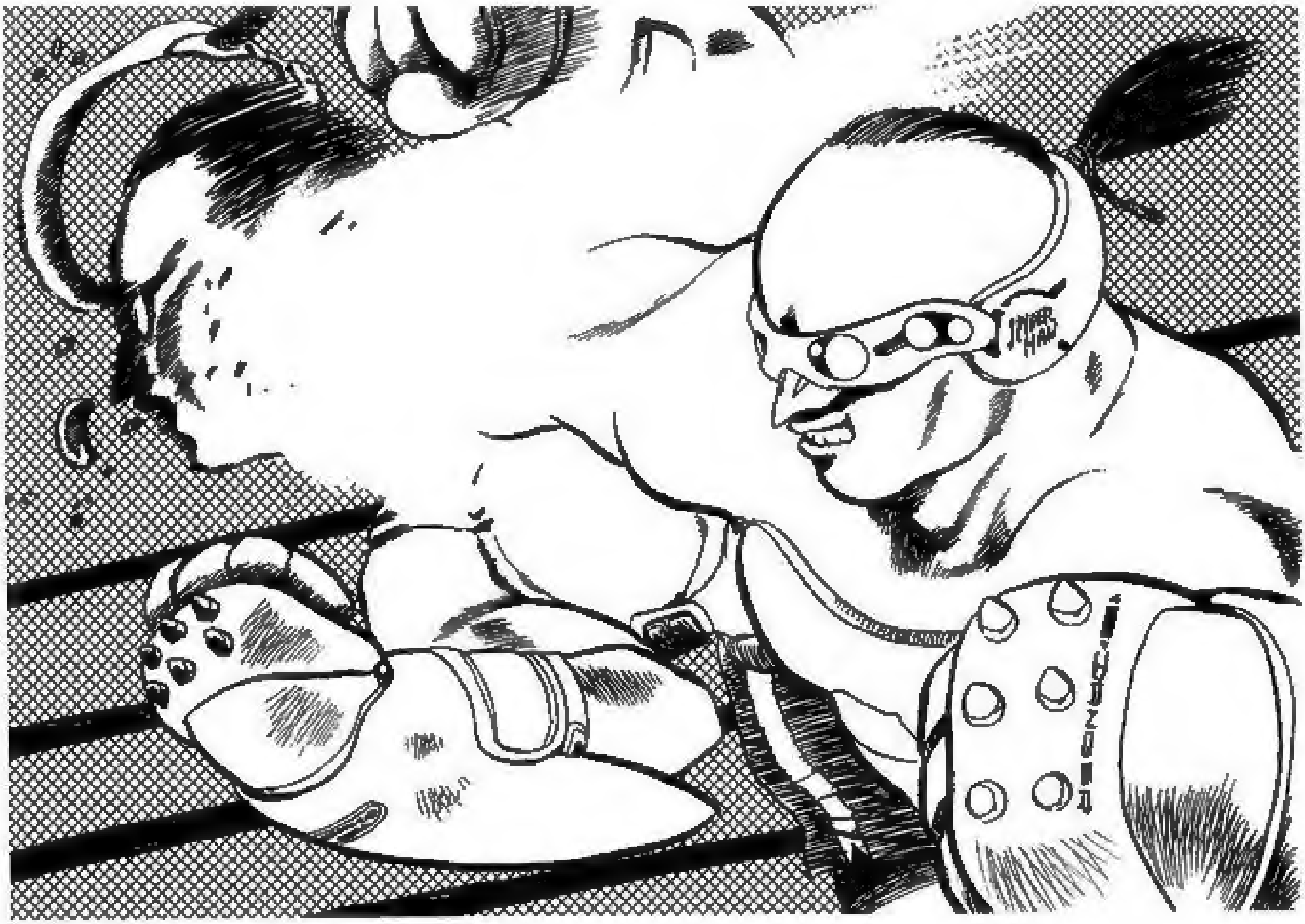
ちなみにボムシングにはＴＫＯや、全ラウンドが終了したのちの判定による勝敗決定はありません。片方の選手が完全にダウンしたときのみ勝敗は決し、10ラウンドで両者ともがダウンしない場合は決着がつくまで試合が延長されるか、時には後日再試合ということになります。

反則について、選手のボディチェックは試合前に行なわれますが、そのほかの反則については確たる証拠がないかぎり、うやむやにされることが多いようです。リング外からの妨害行為を行なったなら、相手ボムサーを応援しているファンや賭博師に半殺しの目にあわされるでしょう。ボムサーには彼らなりの誇りがあるので滅多にしないようですが、足を引っかけたり、急所を狙っての攻撃などを行なえば、試合に勝ったとしても、相手ボムサーの取り巻きに夜道で襲われるのがオチです。

ボムサー

ボムシングの選手を《ボムサー》と呼びます。ボムサーになるのは難しくありません。ボムサーのジムに行って、プロモーターにその旨を伝えるだけで、契約は成立するでしょう。

ボムサーは勝利すればするほど莫大なファイトマネーを手にすることができます(デビュー戦で3000ドルほどです)。そのため、やはり体力・腕に自信のある貧民街出身者が多いようです。しかし、全員が強者であ



るわけではありません。多額の借金を抱えて一か八かの勝負に出た者や、だまされて無理やり出場させられる若者も中にはいるのです。そうした者は有名なボムサーの餌食になるためだけにゲームに参加させられます。ギャンブルで賭けるというより残酷な興奮のみを求める観客も多いため、まったく勝負にならないような試合も多く実施されるというわけです。

ボムサーの肉体強化について、ドラッグによる強化には一切の制限はありません。どちらかというと、ドラッグの使用は奨励されており、ドーピングは常識となっています。これはすべてのアングラゲームに共通します。サイバーについて、軍用などのフルボーグは基本的に出場禁止(実際の強さはともかく、フルボーグは最強であるという通念があるためです)、ハーフボーグについては、プロモーター同士が相談して試合を行なうかどうかを決定します。対戦者同士が同じくらい強そうで、まともな試合になりそうなら実施されるでしょう。

ボムサーの装備

ボムサーは全員、所定のプロテクターとグローブを着用します。専用防具以外の防具の着用、グローブをはめた腕以外での攻撃は基本的に認められていません。

耐衝撃プロテクター：

プロテクターは、ゲームをエキサイティングにするため、要所のみをなんとかカバーできるだけのタイプが主流です。銃弾の貫通を防ぐ防弾チョッキや汎用防護服であるオートプロテクターなどよりずっと安物で、綿入りのクッションを身につけるような感じです。ヘルメット、ボディアーマーからなり、レッグアーマーは地雷デスマッチのときのみ着用が許されますが、どれも気休め程度の防御力しか持ちません。また、腕のガードは長いグローブで行なうため、その部位のプロテクターはありません。ヘルメットには顔面にフェイスガードがありますが、これは爆発破片、ガスから身を守るためのもので衝撃は吸収できないようです。ボディアーマーは肩パッド、胸パッド、腹パッドの3パーツで構成されています。

ボムシング用プロテクターのデータ

ヘルメット：ＥＮＣ 1 効果値 A40／40%
効果個所 頭　対効果 衝撃、爆発物
(対弾効果はA10)　価格 30

ボディアーマー：ＥＮＣ 3 効果値 A60／30%
効果個所 胴　対効果 衝撃、爆発物
(対弾効果はA10)　価格 50

グローブ：

ボムサーは最初から爆発グローブをつけて試合するわけではありません。それでは簡単に勝負がついてしまうので、最初の数ラウンドは通常のグローブ、そのあと金属製グローブ、そして爆発グローブ、と試合の進行に従ってつけかえていき、勝負を盛り上げていきます。これらの特殊グローブはヒジまでを覆うペンキャップのような形状で、攻撃に使用するほか、相手のパンチをブロックするときにも使います。

爆発グローブは金属グローブの先端に大きな丸鋲が6つ打ってあるというものです。この鋲は人工衛星などの姿勢制御に補助的に使用される指向性爆発ペレットで、爆風の直撃を受けると肉がちぎれ飛ぶほどの火力があります。相手に爆発パンチを浴びせられる回数は限られていますから、さらに試合は盛り上がるでしょう。

ボムサーのすべての装備はプロモーターがそろえてくるのが普通です。

ボムシング用グローブのデータ

通常グローブ：火力 0　ENC 0
　価格 10　防具としての効果はありません

金属グローブ：火力 8
　ENC 2　効果値 A30／30%　効果個所 腕
　対効果　衝撃、爆発物、実弾　価格 50

爆発グローブ：火力（90で6回、殴打は8）
　ENC 6　効果値 A30／30%　効果個所 腕
　対効果　衝撃、爆発物、実弾　価格 300

※　"ブロック"で防御した場合、グローブの防具効果は必ず発揮されます。効果チェックをする必要はありません。

※　爆発ペレットは爆発物ですが、固定ダメージではありません(パンチが個人の力量によるため)。また指向性ということで他部位へのダメージはありません。ペレットが爆発するか否かの判定は命中判定直後に行ないます。〈素手戦闘〉が80%以上あるキャラクターは命中後に爆発させるかどうかを自由に選択できます。それ以外の場合の爆発確率は50%です。

ボムシング専用ルール

試合は1ラウンドが3分なので、戦闘ルールで考えると60ターンも戦闘し続けなければなりません。これはあまりに現実離れしているので、1ラウンドだいたい4－6ターンくらいの攻防で済ませるといいでしょう。お互いの選手が〈素手戦闘〉を取得していなかったり、30%程度しか取得していなかったなら、50%取得しているものとするか、または取得スキルを倍加するなどして戦闘を解決します(技が下手くそなので観客は怒るでしょうが)。

さて、PCがボムシングに選手として参加した場合などには、よりスリルある試合を表現する必要があるかも知れません。以下のボムシング専用ルールを使ってみてください。

専用戦闘ルール

①両者の攻撃の順番について、基本戦闘ルールと同じくREFの高い順に攻撃を行ないますが、ダメージの適用は両者の攻撃が終わってからということになります。これによって相うちになる可能性も高くなり、より高度な戦術が要求されることになるでしょう。

②攻撃側はまず相手との間合いを決定します。間合いは"近間"か"遠間"で、これによって繰り出せるパンチの種類が決定されます。防御側は攻撃側の決めた間合いが気に入らないとき、両者のREFのAR振り合いによって勝利すれば、間合いを変更できます。間合いが変更されてしまったら、攻撃側は近間なら"ジャブ"、遠間なら"フック"でしか攻撃できません。

③攻撃側は攻撃方法を選択します。それぞれの攻撃の特徴はボムシング攻撃方法チャートを見てください。このルールでは命中個所は攻撃方法によって既に決定されています。戦闘チャートの命中部位は無視し、ダメージのみを所定の部位に適用してください。もちろん、攻撃を行なわないことにしてもかまいません。

④防御側は命中した攻撃を回避するか、ブロックするかを選択します。回避行動"スウェー"は〈格闘回避〉をロールします。成功すれば攻撃は外れたことになります。近間からの攻撃を回避する場合、〈格闘回避〉の½で判定しなければなりません。"ブロック"とは両腕で防御するアクションですが、これを選択した場合、命中部位は腕になり、受けたダメージを1ランク軽くできます(しかし、最低でもLWのダメージは受けます)。ただしスウェーを選択したなら、そのターンの攻撃、または次のターンの攻撃ができなくなります。ボムシングにおいてはクリンチ(相手に抱きついて攻撃を避けること)は禁止です。クリンチを行なったら、無条件でふりほどかれ、攻撃を受けるものとします。

⑤REFの低い方が①～④の手順を繰り返したあと、両者はダメージを適用して1戦闘ターンが終わりです。ダメージ判定など特に指示のないルールについては基本戦闘ルールと同じですが、クリティカルはありません。

ボムシング攻撃方法チャート

攻撃方法	命中個所	間合い	特徴
ジャブ	胴	近間	命中すると必ずLWダメージ
アッパー	頭	近間	通常どおり判定
ストレート	胴	遠間	通常どおり判定
フック	頭	遠間	ブロックによる防御は効果なし。火力プラスはなし
ボディブロー	胴	近間	ブロックによる防御は効果なし。火力プラスはなし

※　フック、ボディブローは命中時に振り出した目にSTR、使用武器の火力などをプラス(マイナスも)することはできません。出目が火力となります。爆発ペレットはアッパー、ストレート以外のパンチを放ったときでも爆発することはありえますが、その効果は得られないということになります。

疲労

ボクシングと同じく、ボムシングも序盤で雌雄が決することは少ないでしょう。戦いを続ければ両者は疲労します。試合序盤で不利だった者もうまく立ち回って相手を疲労させれば勝利できるかも知れません。

GMは試合1ラウンドが終わるごとに両者の疲労度を決定します。その基準は受けたダメージの度合、選択した攻撃方法などで、GMは両者のダメージ回数、特定の攻撃方法の回数をチェックしておきます。チェック要項自体は何種類かに分けられますが、例えば「LW3回、MW1回、アッパー3回、ストレート2回」などというチェックをまとめて1回分の疲労が課されます。

1．それまでに受けたダメージによる疲労

・LWダメージを10回、またはMWダメージを5回受けるごとに〈格闘回避〉が－10%されます。

・さらに全身のSUVが1ランクダウン(最低値はG)、もしくはSTR値とREF値の両方が－5されます(最低値は1)。SUVをダウンさせるか、STR・REFを－5させるかは選手本人が選択できます。

・STR、またはREFのどちらかが1になってしまったら、"ブロック"ができなくなります。

・SUVをダウンさせる場合、サイバー化によって"S"にしてある部位はダウンしません。ただし、全身の4つの部位(頭、腕、脚、胴)のうち2部位以上(目安としては全身の50%以上)をサイバー化によって"S"にしてある者はこの選択ができず、必ずSTRとREFを－5させなければなりません。つくりものの身体は疲れを知りませんが、生身の肉体に負担をかけるのです。

2．攻撃方法による疲労

・全力で攻撃し続ければ、やはりダメージを受けたときのように疲労してしまいます。ここではアッパーとストレートだけを全力攻撃と見なします。

・アッパー、ストレートを繰り出した回数が10回を超えるごとに〈格闘回避〉が－10%されます。

・さらに全身のSUVが1ランクダウン、もしくはSTR値とREF

値の両方が－5されます。あとは"それまでに受けたダメージによる疲労"とまったく同じに処理します。

3．疲労の回復
試合の間は休んでも疲労は回復しません。各ラウンドの間では両ボムサーとも1D3（LWとかアッパー3回分）だけの疲労が回復します。
試合終了時には3～6時間休めば、すべての疲労は全快するでしょう。

モーターホッケー

ラフなグラウンドで行なわれるモータースポーツの一種です。モーターホッケー専用のオフロードモノバイクに乗った選手たちがホッケーを行うというものですが、内容はホッケーというより極度に危険なポロ（乗馬して行なうボール競技）といった方がしっくりくるようです。プレイ中の禁則などはほとんどなく、妨害はもとより、スティックで相手を殴ったり、尖った金属パイプが取り付けられたバイクでの体当りなども頻繁に行なわれます。当然、死傷者は絶えませんが、プロモーター、スポンサーの趣向でフィールドに地雷やタイヤを切り裂くスパイクなどが埋められていることもあり、そうしたゲームはよりエキサイティングなものとして特に人気があります。

ゲームフィールドとプレイ人数など

フィールドの大きさははっきりとは決まっていません。だいたい60～100m×30～50m程度の面積で、整地されていない——ひびだらけのアスファルト、旧世紀の競技場跡——開けていてデコボコした土地が選ばれ、両端にゴールエリアが設定されます。モーターホッケーのファンはフロンティアな雰囲気を大事にしているため、振るっていたとしても専用の競技場はめったに建設されません。
プレイ人数は1チーム6人が普通で、フォワード3名、ディフェンス2名、ゴールキーパー1名という編成です。補充要員は最大3名までで各ピリオドごとに（最終ピリオドは試合中でも可）交代・補充が許されます（試合中に倒れた選手は生きていれば運び出されますが、欠員補充はすぐにできません）。ちなみに、ゴールキーパーも随時、攻撃に参加することが許されています。
彼らは愛用のカスタムバイクに跨り、ボールを弾くためのスティックなどを持ってゲームに臨みます。

試合のルールと進行

ルールなどはアイスホッケーをもとにしているようです。
ゴールについて、多くのボールスポーツと同じようにスティックでボールをゴールゾーンにたたき込むことで得点が入ります。これは1ポイントで、他にラグビーのように"トライ（ここではボールを保持したまま、ゴールゾーンに入ること）"も許されており、こちらは2ポイントの得点を得ることができます。
また、ゴールキーパーを除いては、ボールを蹴ったり手で触ってはいけません。必ずスティックで保持したり、弾いたりします。
試合は時間制で1ピリオド20分、それを3ピリオド行ないます。1試合の所要時間は1時間半くらいになるでしょう。
ゲーム開始時、ファンファーレと共に両チームの各選手の紹介とオッズの公開がなされます。
プレイ中は普通のこうしたタイプのスポーツでは反則となるような行為（故意の殴打、悪質な妨害、乱闘など）も許可されていますが、それではさすがにゲームが終わる前にすべての選手がダウンしてしまいます。反則ルールがほとんどなくなるのは3ピリオド目だけというのが一般的です。
最初の1ピリオド（前半後半10分ずつで計20分）は見た目は荒っぽいものの、体当りや相手選手への攻撃などは反則行為となります。故意でなかったとしても、相手選手にダメージを負わせた者、審判が妨害を行なったと認めた者は退場となります。アイスホッケーでは、反則プレイヤーは一定時間退場していれば試合に復帰できますが、モーターホッケーにおいては、今後この試合にはまったく出場できなくなります。いくら強くても暴力を振るうだけのチームは緒戦でメンバーのほとんどを退場させられるので、試合で勝つことはできません。いずれにせよ最初のピリオドで死傷者が出ることは少ないようです。
次のピリオドにおいてはバイクでの体当りや進路妨害など、ほとんどの危険行為が許されるようになります。反則とされるのは、選手自身への直接攻撃（スティックでの殴打、拳闘など）だけなので、もうこの時点で死傷者が出始めるでしょう。
最後のピリオドでは飛び道具の使用を除くすべての禁則が許され、フィールドはまさに戦場となります。ボールを扱うテクニックより、戦闘テクニックに優れていなければ試合に勝つ、または生き残ることは難しいでしょう。ちなみに試合中に敵の攻撃などによってバイクを失った者は徒歩で試合に参加し続けるか、退場するかどちらかを選択できます。

ストライカー

モータホッケーの選手たちは《ストライカー》と呼ばれます。チームを主催しているプロモーターやチームに金を出しているプロモーターを訪れれば、簡単にチームメイトになれるでしょう。ストライカーは死傷率が高いので常に人手不足です。ただし、最低限のメカ知識とオフロードモノバイクを操るテクニック、そして丈夫な肉体が必要です。それらを考えるとストライカーになるのは結構難しいかも知れません。
ストライカーも試合に勝てば結構な金を手にすることができます（デビュー戦での取り分は1000ドルくらい）。ボムシングと同じくらいポピュラーなアングラゲームですが、あちらよりスマートな雰囲気があり、選手たちも皆、プライドが高いようです。ですから、彼らは地雷やスパイクが埋められているような絶望的な試合にも進んで参加したがるのです。
肉体強化などについての制限は、ドラッグ、サイバーとも特にありません。ただし、試合中に飛び道具を使用することは禁じられています。

ストライカーの装備

彼らの装備を挙げていくなら、プロテクター、スティック、ボール、そしてモノバイクなどでしょう。

プロテクター：
プロテクターは専用の物があるわけでも、着用が義務づけられているわけではありませんが、ほとんどのストライカーが何がしかの防具を着ています。ジャンプスーツとヘルメットくらいならプロモーターが用意してくれます。

スティック：
金属製のものが主流です。サイズはいろいろあり、相手プレイヤーを殴打するために特に巨大なスティックを持っている者もいます。またスティック以外の武器を使うことは許されていませんが、第3ピリオドにおいては銃器やその他の飛び道具でなければ（飛び道具は厳しく罰せられます）、たいていの武器の使用は黙認されます。

スティックのデータ(例)

ホッケースティック：火力 10　ＥＮＣ ５

価格 50

※　スキルは〈大型武器〉で使用します。

ボール：

さすがに不整地でパックを使用することはできません。ボールの大きさはサッカーボール大で、材質はファイバー系です。軽すぎない程度に軽く、バウンドはほとんどしません。また、金属スティックで強く叩いても滅多にへこんだり穴が開いたりすることもありません。

バイク：

決められた仕様はモノバイクであること、飛び道具を搭載しないこと。この２点のみで他に制限はありません。普通はチームでそろえるものですが、改造は個人に任されます。モーターホッケーでもっとも要求される性能は機動性(小回り)や耐久性なので、小型でつくりのしっかりしたモデルが向いています。

モノバイクデータ(例)

※　このモデルは非ＭＡＤです(チューンのみ可能)。

タイプ　　　：Ｈ

ＲＥＦ／ＭＶ：24／60

ＨＰ　　　　：６

荷重制限

(兵装、装甲)：50

乗員　　　　：１

装甲板

(全面一律)：Ａ20／40％(ステンレス)

補部命中表　：

１～３　本体

４，５　エンジン(ＣＰ４)

６，７　タイヤ(ＣＰ３)

８　各種兵装

９，０　乗員

搭載兵装　：タックルピン、ラム、フラッシュライトのうちどれかひとつ(どれもＥＮＣ10)

価格　　　：1500



ステンレス
　ステンレス･スチール、いわゆる鋼板のことで、衝撃に対する装甲の質としてはハイ＝チョバムの半分程度で、バイクに取り付ける程度の物だと対弾効果は望めません。モーターホッケーでは銃器は使えませんから、妥当な装甲でしょう。

タックルピン
　バイクの全周をカバーするように６～８本程度取り付けられます。先端を鋭く尖らせた鉄パイプでタックル時に有効でしょう。戦力としてはラムに劣るかわり、目標に命中させやすい武器です。火力＋20。

ラム
　カウル前部に取り付ける尖った鉄塊です。これもタックル時に使用でき、絶大な火力を誇ります。命中時－30、火力＋50。

フラッシュライト
　座席後部につけられる箱型の巨大なライトユニット。敵ストライカーにストロボ･フラッシュを浴びせ、行動不能に陥らせるという卑怯武器で、ディフェンスやキーパーの車体に取り付けられていることがあります。10回使用可能で、フラッシュを浴びた者は１ターン間、行動不能となります。

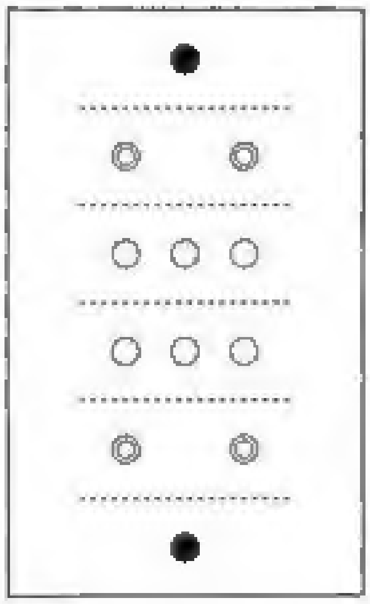
モータホッケー専用ルール

　ＴＲＰＧでは、参加している選手の動きを含めたゲームの流れすべてを表現することは難しいし、観客や選手にしても常時ゲーム全体を把握しているわけではないのでGMがそこまで考える必要はないのですが、このルールを使えばそれも可能となります。しかし、GMが状況に応じて、ＰＣに適当なチェックをさせるだけでもゲームの進行には十分でしょう。
　さて、基本戦闘ルールのターンに準じて試合を進めるのは無理があるので、試合中の行動の１区切りは“イニング”という名称を用い、１イニングを約１分とします。１ピリオドは前後半で20分ですから、10イニング＋休憩＋10イニングで１ピリオド終了です。ゲーム中の戦闘的なアクション（タックルや戦闘）については、イニング内で行なわれているものとし、基本どおりのターン（３秒）で進行します。
　１イニングの内容は全選手の移動～アタック／ディフェンス、タックル、戦闘で構成され、ボールがどちらの手にあるかということを決定してから次のイニングに入ります。

選手の移動とアタック／ディフェンス

　アタックとは“ボールを奪い、ゴールにボールをたたきこむ”行為を示し、相手を倒す“攻撃”と区別しておきます。通常、ゲームスタート時には、ボールはどちらかのチームのオフェンスの選手のもとにあります。彼はスティックでボールを保持しながら、仲間と協力しつつ、敵チームのガードを抜けて、ゴールするわけです。
　移動距離に関しては、フィールド全体を両端のゴールから６つのゾーンに分かれているものと仮定し（図参照）、進路を阻む者がまったくいなければ、１イニングに２ゾーン間を移動できます。ボールを持っている選手は各ゾーンで妨害を受けるでしょうから、よくても１ゾーン移動できるだけです。
　妨害（ディフェンス）に入る選手との争いは〈地上車全般〉のＳＲ振り合い（ボール争奪）、でなければタックルか戦闘によって解決します。〈地上車全般〉のＳＲ振り合いは相手に攻撃することなく妨害を突破したかどうかのチェックで、もっとも平和的な判定方法です。これによって直接ダメージを受けることはありません。妨害者が２人以上いるときは妨害者すべての〈地上車全般〉％をプラスして使用します。同じように、アタック側の選手をサポートする選手がいるなら、これもすべてプラスします。
　判定の結果については下のチャートで確認してください。
　タックルと戦闘に関しては別セクションで説明しますが、これによって選手の手を離れたボール（タックルや攻撃でダメージを与えたなら必ずボールは手放されます）を誰が拾うかは、GMが決定します。

ゾーン表示図



○：オフェンス
◎：ディフェンス
●：キーパー／ゴール
‥：ゾーンライン

ボール争奪チェックチャート

	アタック側	ディフェンス側	ボール	次イニング
ＳＲ結果	成功	成功	ディフェンス側	再度判定
	失敗	成功	ディフェンス側	ゾーン移動可
	成功	失敗	アタック側	ゾーン移動可
	失敗	失敗	ＧＭが決定	再度判定

※　両者の〈地上車全般〉が70％を超えていたら、ＳＲ½、¼など成功率が両者とも70％以下になるようにしてから判定します。ＳＲ難易度を下げた状態でＳＲ判定に失敗した選手は事故チャートを参照します。

パス／ゴール判定

　争奪チェック後、ボールを持っている選手は、ボールを味方にパスしたり、ゴールに打ち込むことができます。これは距離によって成功率が決めてあり、以下のチャートによって１Ｄ100で成否が決定されます。パスもゴールも成功率は同じですが、ゴールの場合は成功してもキーパーのディフェンスチェックがあります。
　この成功率は平均値ですから、ベテラン選手またはルーキー選手なら成功率を変更してください。
　チェックに失敗したなら、ボールの所有者はGMによって決定されます。パスしようとした味方をマークしていた敵や、相手キーパーに取られる、または次イニングまで誰にも拾われずにフィールドに転がっているのが普通でしょう。

パス／ゴールチェックチャート

距離	成功率
1ゾーン	80%
2ゾーン	30%
3ゾーン	10%
4ゾーン	5%

キーパー・ディフェンス

ゴールにキーパーがいたときにかぎり、このチェックができます。こちらも1D100で成否を判定します。これは飛んで来たボールの飛距離によって成功率が変動します。こちらも成功率は平均値ですから、選手の練度によって成功率を変更してください。

キーパー・ディフェンスチェックチャート

距離	成功率
1ゾーン	40%
2ゾーン	60%
3ゾーン	80%
4ゾーン	90%

タックル／攻撃

各選手はREF(バイク+ライダーのREF)順にタックル、または攻撃を解決していきます。タックルに要する時間は1～3ターンほどで、設定される目標は必ず1機またはひとり、そしてそのイニングは他の行動はできません。攻撃は両者が望むだけの時間(最大は20ターン)ですが、攻撃可能な相手は当然、まわりの全員です。

なお、ボールを保持している選手は(物理的に)攻撃はできませんが、タックルは可能です。

バイクによるタックル

あまりに遠い距離にいる相手にはタックルはできません。その限界は2ゾーンまでとしておきますが、タックルが可能な状況かどうかの判断は最終的にはGMに任されます。また、タックルを宣言した者は、途中でそれを取りやめにすることはできません。

①まず、タックルを行なおうとする者(攻撃者)は、どのくらいの速度で実行するか決定します。MV値の最大値が最高で(例に挙げたモノバイクだと60が最大値)、最低値は10です。10以下のスピードでタックルしてもダメージは与えられません。この範囲内で好きな速度を決定しておきます。これは後でそのまま火力として使用されます。

②目標となる相手とREFのAR振り合いを行ないます。この振り合いはバイクのREF+選手自身のREFを使用します。徒歩の選手がバイクにタックルすることはできません。また徒歩の選手にバイクでタックルするときはチェックのとき、ダイス目に+10のボーナスが与えられます。チェックに失敗したら、この行為は失敗に終わり、事故チェックを行なわなければなりません。

③タックルが命中したかどうか判定します。〈地上車全般〉のSR1(この時の修正は基本的にラム使用の−30のみ)に成功すれば命中で、その出目に①で決めておいた速度とタックルピンまたはラムなど、タックル用兵装の火力をプラスした値が基本戦闘ルールで言うところの命中効果値です。あとは基本戦闘ルールに従ってダメージを算出してください。それから、タックルが命中したとき、目標が攻撃者に向かって走行していたなら、目標の速度をも命中効果値にプラスします。〈地上車全般〉のSRに失敗したら、事故チェックを行ないます。

④小型バイクで高速タックルすれば攻撃者も無事では済みません。②のチェックがすべて終わったら、もう一度1D100し、出目に速度値をプラスしてダメージの判定を行ないます。目標が攻撃者に向かって走行していたなら、この時も目標速度を命中効果値にプラスしなければなりません。このチェックには必ず装甲効果が与えられます(チェックの必要はありません)。

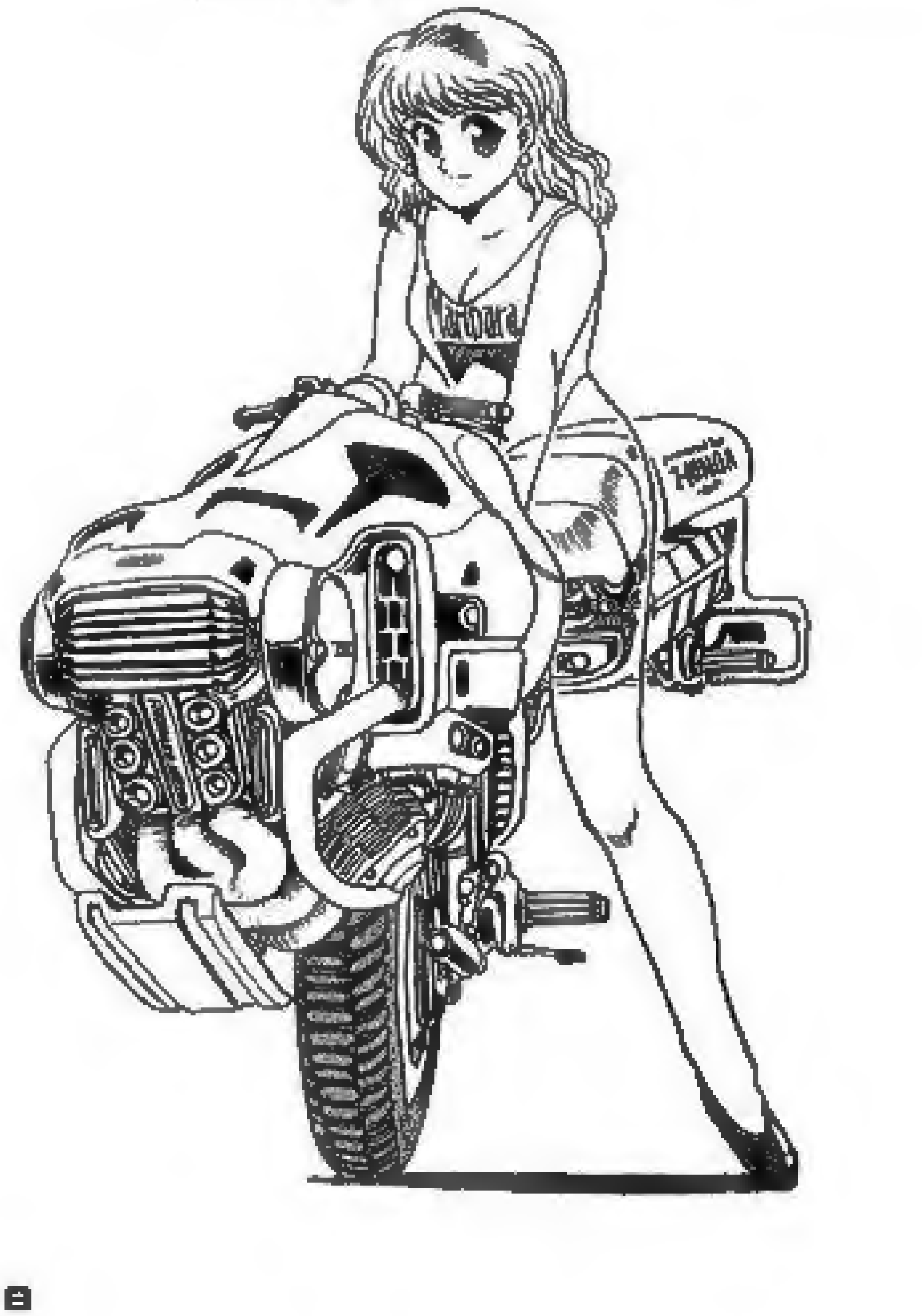
攻撃

スティックや隠し持っていた武器で行ないます。この攻撃はライダーに対してのみ実行可能です。通常の戦闘とほとんど同じように解決しますが、攻撃を受けた者はバイクに乗っているため、〈格闘回避〉SR½で判定しなければなりません。

事故チェック

このチェックは主にタックルの試みに失敗した時のためのものですが、プレイ中に無理な走行をしたり、バイクのタイヤが破壊されたときなどにもGMの判断でチェックを行なってください。チェックは1D6で行ないますが、タックルのAR振り合いで失敗したための事故、ボールの争奪チェックで発生した事故なら、出目に−2の修正を加えます。

出目	結果
1	何なく体勢を立て直した。ダメージなし。
2，3	一時的にバランスを崩した。1イニング間行動不能。
4，5	転倒し、選手が放り出される。選手は1D100でダメージ判定。
6	フェンスに激突。バイク、選手共に1D100+そのときの速度でダメージ算出。



“ゲーム”

現代のアメリカで人気のあるスポーツである、アメリカン・フットボールとバスケットボールをミックスさせたようなゲームです。

ヘッドプロテクターなどの防具を身につけた1チーム5人でプレイするもので、1ラウンド100秒の間に相手ゴールにボールをいれれば勝ち。

勝敗がつかなければ休憩の後に第2ラウンドを行ないます。

ゲームフィールドとプレイ人数

フィールドの大きさは、おおよそ30m×15m (90フィート×50フィート)で、歩測で決められることもしばしばです。中央にセンターサークルが描かれ、中央から5mのところに、ゲーム開始時にランナー以外のプレイヤーが待機するリストレインラインが描かれます。

ゴールラインの中央にはゴールポストと呼ばれる、金属製あるいは木製の杭があり、そこにボールを突き刺せるようになっています。

場所によっては杭は危険だということで、かわりにかごになっていたり、フックになっていたりすることもあります。

チームの編制は、ランナー1人、ラインマン3人、カバラー1人の各チーム5人編制をとります。それぞれルールに制限があります。

装備

防具

防具はヘッド・プロテクター(ヘルメット)、ショルダーパッド、サイガード(太もも)、ニーパッド、すね当て、ひじ当てなどから構成されており、プレイヤーの体を守ります。

ただし防具を攻撃に使うことは禁止されており、防具には硬く柔軟製のない材質の物は使えません。審判は試合前に各プレイヤーの防具を確認します。

試合のルールと進行

開始の準備

ゲーム開始前にボール(犬の頭蓋骨の模型を使います)をセンターサークルにおきます。両チームから1人サークルの縁に待機、他のメンバーはラインの後に待機します。

タイムキーパーが時間を計りますが、はっきりと観客に時間を知らせるために、100個の石を積み上げそれを1個1個、カウントしながらドラ(なべその他、音が出るなら何でも可)に投げつけます。

ランナーの役割

ゲーム開始の合図と共に、両チームのランナーはボールに突進し、ボールを自分の物にしようとします。

ボールにさわることができるのはランナーのみで、他のメンバーはランナーを攻撃することはできますがボールにさわることはできません。

ラインマンの役割

たいていの場合、ラインマン同士がスクリメージラインを形成し、敵を倒すことでフリーになったラインマンは敵のランナーを攻撃します。

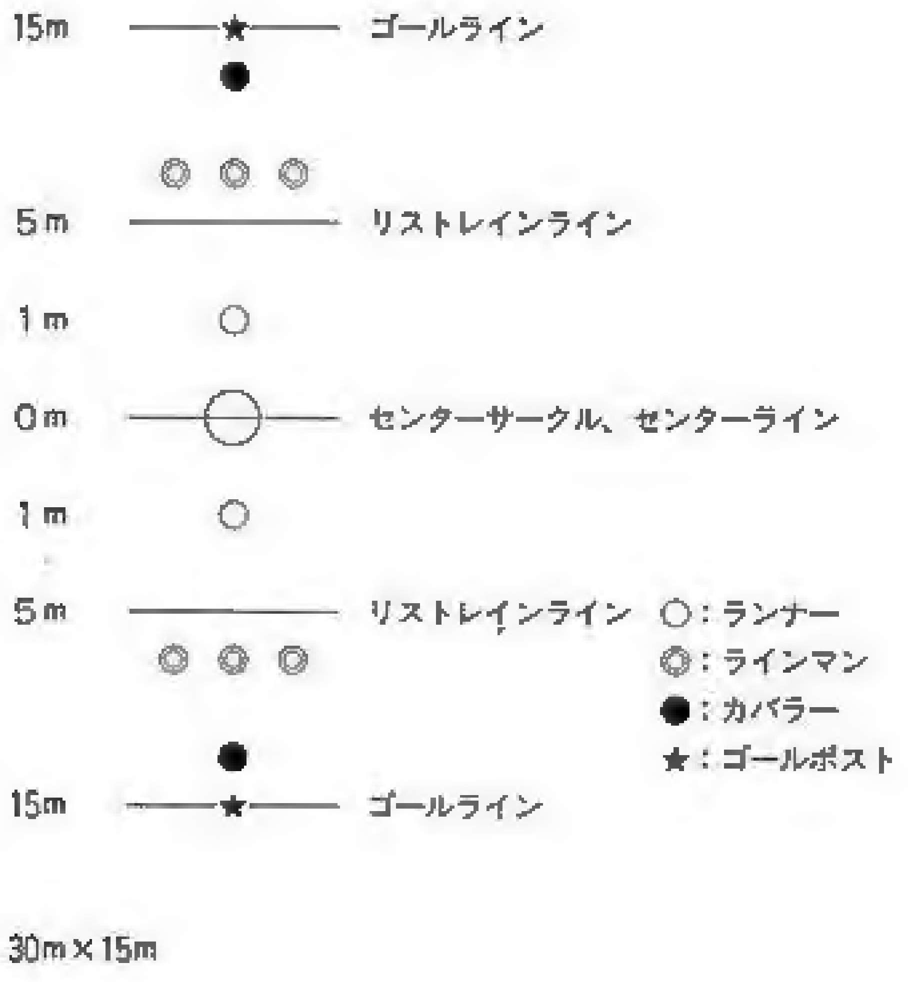
カバラー

カバーは鉄製のチェーンを持つことが許され、チェーンを振り回すことで一定の範囲なら敵が入り込みにくいゾーンを作ることができます。

カバラーはランナーをカバーしランナーが他の敵に妨害されないようにします。

ゲームが開始したら、どのような攻撃も許されます。攻撃具による攻撃だけでなく、キック、パンチ、かみつきなども可です。

“ゲーム” フィールド

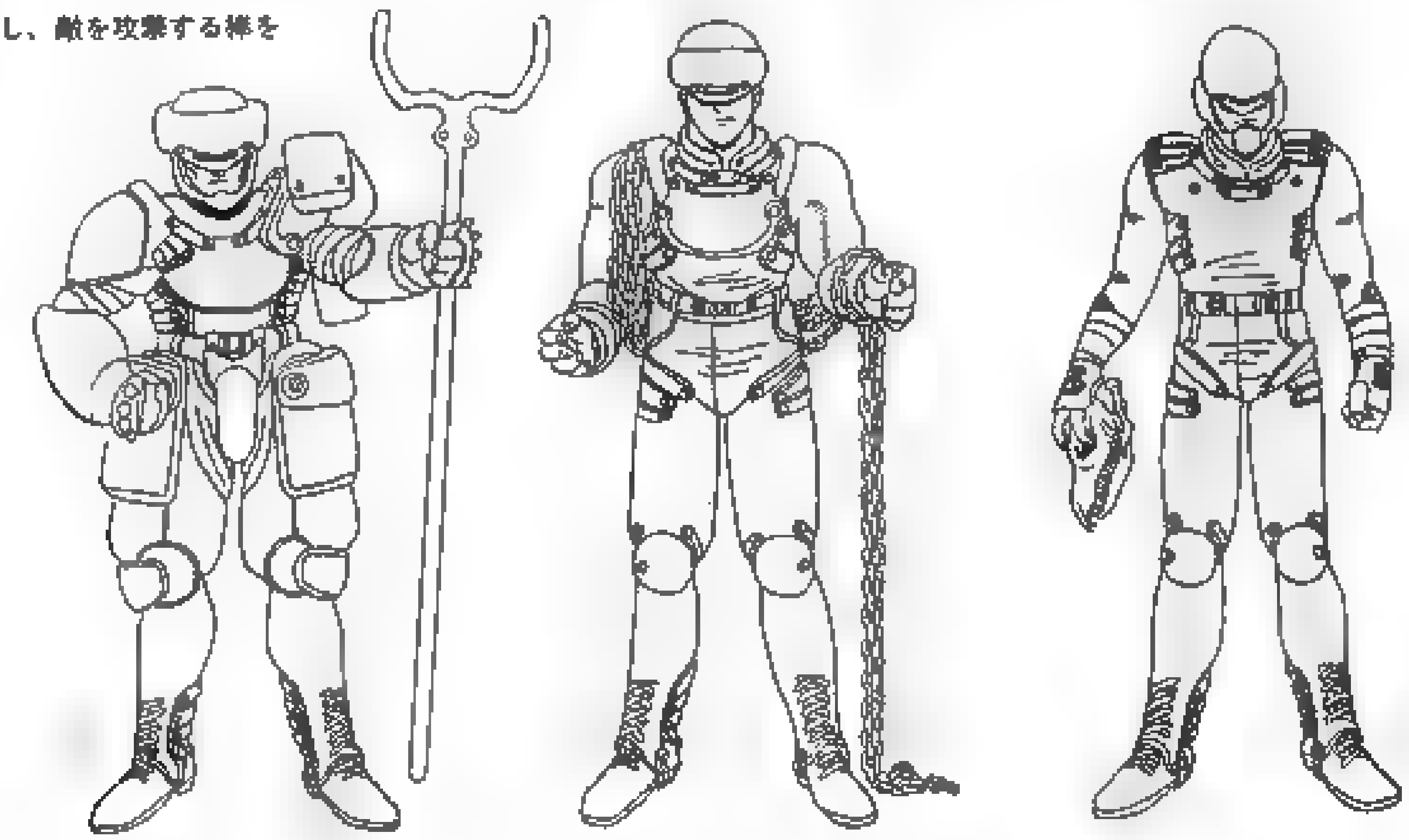


装備

ラインマン
重い防具を装着し、敵を攻撃する棒を持っています。

カバラー
鉄製のチェーンを持っています。

ランナー
比較的軽装で、ボールを持って走ります。



“ゲーム”専用ルール

手順
“メタルヘッド”の戦闘ルールに準じますが、REFの高いプレイヤーが移動する順番を先に宣言できます。REFの同じプレイヤーがいた場合、ENCの少ない方から先に宣言できます。1戦闘ターンは約3秒ですから、33ターンで1ラウンドを表すものとします。

フィールド
何でもよいですから、1マス1m四方で30×15マスのフィールドを用意し　移動および戦闘はこのマスを基準にしてください。

移動とENC
“メタルヘッド”では、ENCの制限に関しては簡単に処理してしまっていますが、この“ゲーム”のように防具や　攻撃具を装備して走り回るような場合はもっときめこまかい設定が必要になります。

ENC	1ターンに移動できるマス目
STRの半分まで	4
STRまで	3
STRの1.5倍まで	1
STRの1.5倍を超えた場合	0

斜めの方向への移動はできません。必ず横かタテの方向へ移動します。他のプレイヤーのいるマス目には入ることはできません。

格闘戦闘
“ゲーム”では格闘範囲の明確な距離を決める必要があります。攻撃フェイズに攻撃できる範囲はそれぞれの攻撃具の射程の欄に記載してあります。また素手での攻撃は1マスですが、この場合攻撃の順番は攻撃具を持ったプレイヤーの後になります。
このときも斜め方向は2マス分で考えます。

ボールの保持
ゲーム開始時にボール(コインなどをマーカーにしてください)を中央におきます。ボールは基本的にはマス目におかれますがこのときだけはマス目とマス目の間の線上に置かれます。REFの高いランナー(REFが同じならENCの少ないランナー)が先に移動を宣言するでしょう。先に移動したランナーがボールを保持できます。
ボールを保持したランナーが攻撃を受け、WILのARに失敗した場合、通常の結果に加えてボールを手放します。
手放したボールはランナーの周囲4マスに無作為に置かれ、次にそのマスに入ったランナーのものになります。
ボールのあるマスに入ったランナーはボールの保持を宣言でき、そこで移動は終わりです。
ボールのENCは1です。

グラップル
プレイヤーは隣接した相手を攻撃するかわりにグラップル(組みつく)を試みることができます。これは〈素手戦闘〉SR½を使い、相手は〈格闘回避〉で逃げることができます。グラップルが成功したなら、両者とも残りのターン何もできません。グラップルをかけた側はいつでもそれを解除できますが、かけられた側は毎ターン1回〈格闘回避〉SR¼(戦闘フェイズの最後にチェック)に成功しなければ解除することはできません。

インターセプト
インターセプトは移動フェイズに行なう攻撃です。
自分の武器の射程範囲を相手のプレイヤーが通り抜けようとした場合、インターセプトを試みることができます。PERのARに成功したプレイヤーがインターセプトを行なえます。攻撃は通常どおり行ない、攻撃を受けたプレイヤーは攻撃の結果がどうであれ、そのマスで移動をやめなければなりません。
インターセプトを試みたプレイヤーはそのターンの行動は終わりです(〈格闘回避〉は行なえます)。

ゴール

移動フェイズ終了時にゴールに隣接したマスに入ったランナーはボールをゴールに入れることができます。

リーグ

"ゲーム"は、20世紀のプロスポーツの伝統を引き継いでおり、いくつかのリーグやアマチュア・チームが存在しています。

リーグは各メガ＝シティに1つないしは2つずつ存在し、洗練された防具や攻撃具を持っています。スター選手はシティの名士ですし、それなりの恩典もありますが、チームの1員になるには厳しいテストが待っています。

通常1部から3部、あるいはもっと多くのリーグに分かれており、1つのリーグには6チームが所属し、リーグ戦(それぞれのチームと5試合ずつ行なうらしい)シーズンオフには入れ替えが行なわれます。

流浪のチーム

一方でシティの外で、放浪しながらさまざまなタウンで試合をするチームもあります。彼らはタウンを訪問してはそこで出会った他のチーム、あるいは、そこのチームと試合を行なうのです。娯楽の少ない田舎のことですから、試合に勝てば歓待が待っています。

シティに比べると荒っぽく、中にはリーグのチームより強いと噂されているチームも存在するようです・・・・・。

装類

攻撃具

名称	火力	ENC	射程	追加被害	スキル
棒	10	4	1m	なし	〈大型武器〉
チェーン	10	7	3m	心＋1	〈特殊武器〉

※ メガ＝シティのリーグが使用しているものは、ENCがそれぞれ"1"少ない。

投擲 「棒」は投擲可能です。〈投擲〉を使用します。命中率は距離の修正を受けます。

	距離(m) 2～5	6～10	11～15
〈投擲〉SR	×1	×½	×¼

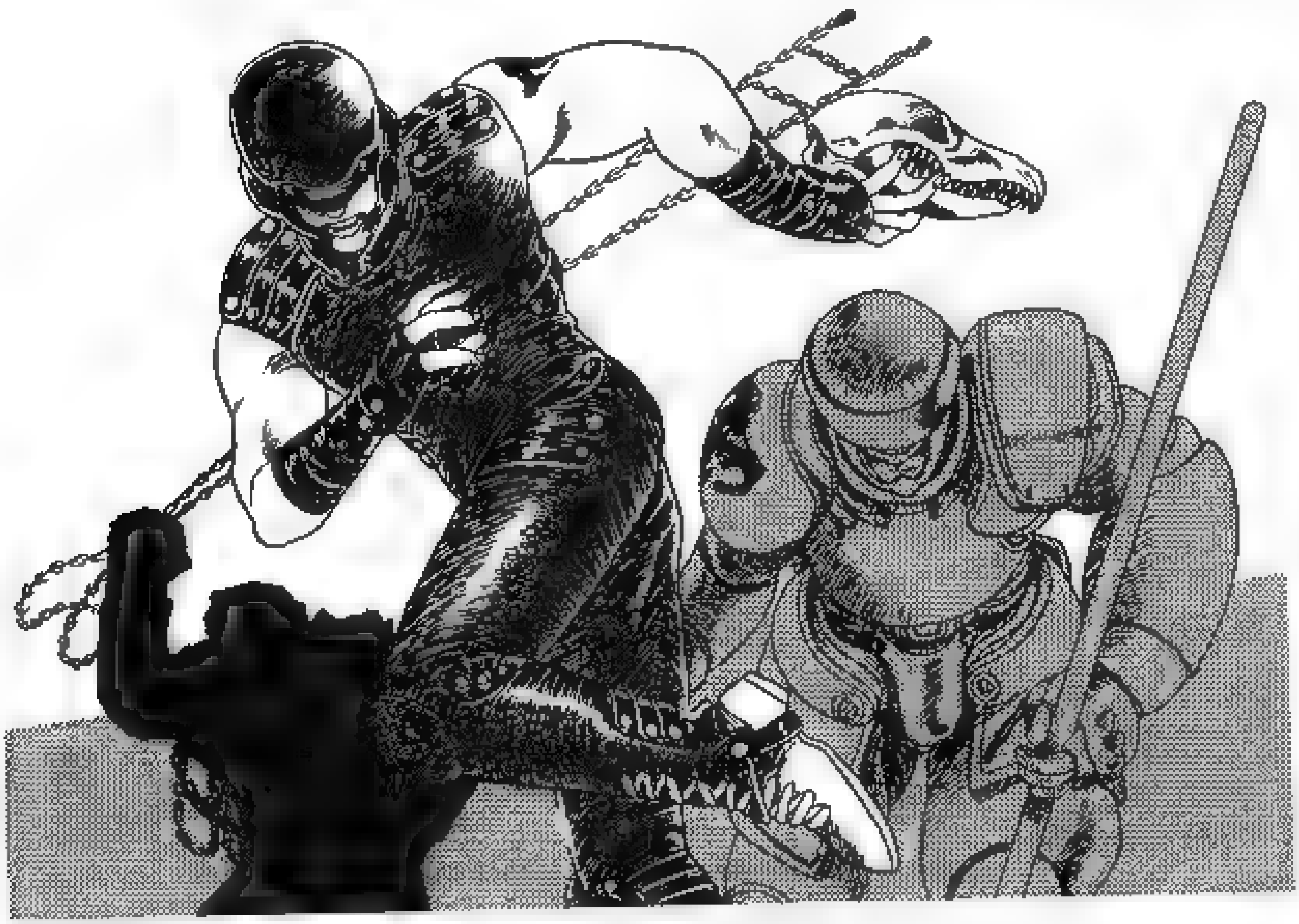
※ 火力は10のままです。

クリティカル 攻撃具は一応スポーツ用に作られたものですから、クリティカル表は使いません。クリティカルの結果が出たなら、通常のダメージ(クリティカル表のダメージではなく)に加えその部位の防具が吹き飛びます。この場合自動的に防具の効果が発生します。

防具

名称	ENC	効果値	効果個所	価格
脚	各1	A20/70%	脚	30
腕	各1	A20/70%	腕	30
胴	3	A20/80%	胴	30
頭	1	A20/60%	頭	30

※ メガ＝シティのリーグが使用しているものは、効果値が"A30"。



METALHEAD ILLUSTRATED STORY

RICK WIZARD'S HARD LIFE

AHP捜査官
リック・ウィザードのハードな1日

ILLUSTRATION : YASUSHI HIRASAWA
TEXT : NARUMI TAKAHIRA

〈メタルヘッド・ワールド〉の主役はもちろん〈ハンター〉たちである。しかし、ドラマが主役のみで成りたっているわけではないように、この世界にも損な役を引き受けているやつらがいる。

リック・ウィザードはもっか独身のＡＨＰ捜査官だ。今日も、世界中の不条理に悪態をつきながらハッカーとの追い駆けっこにあけくれている。

「少しはこっちのことも考えてくれよ。ハッカーども」



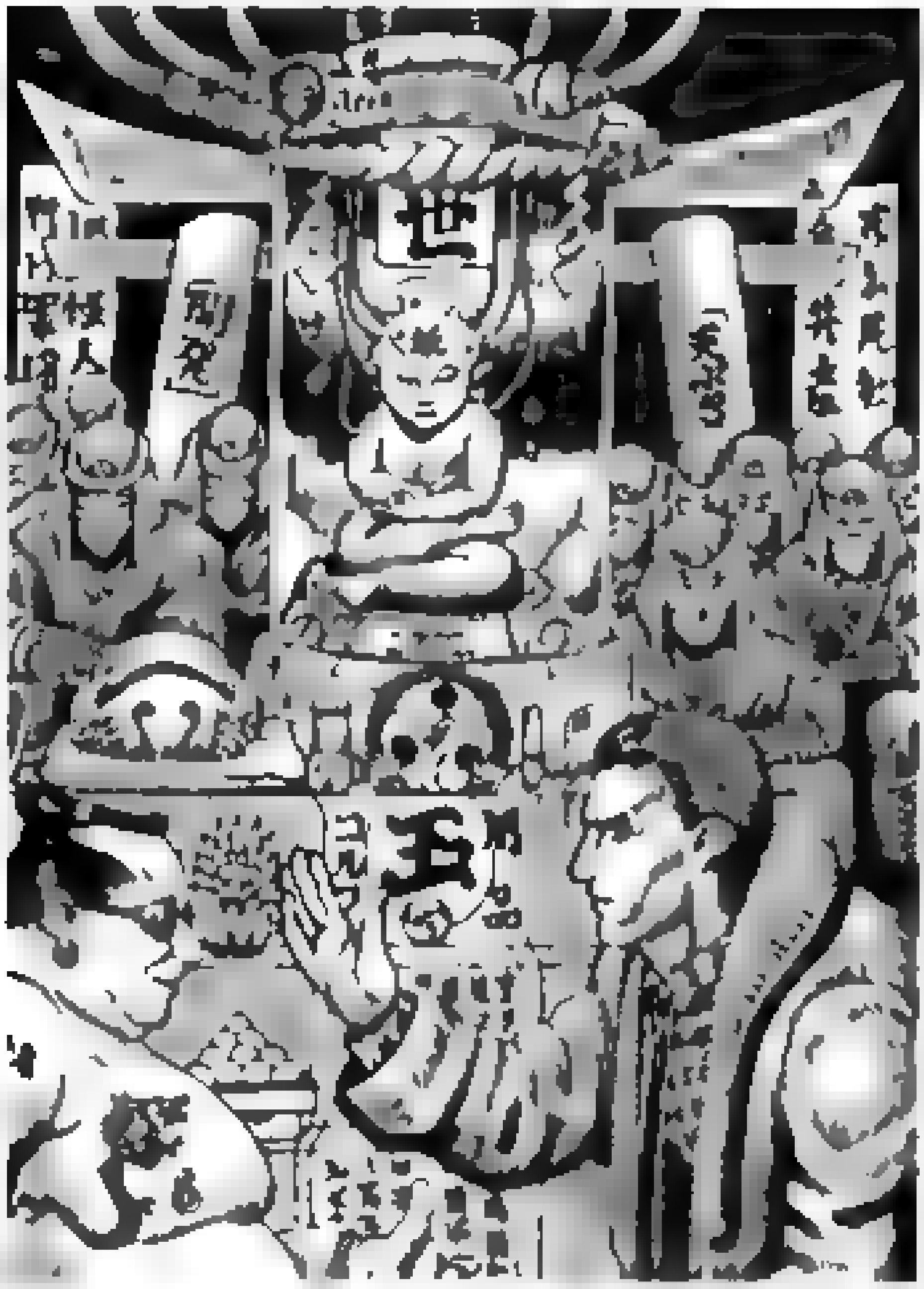
AM10:20：起床

頭蓋骨の裏側をちくちく刺されるような鈍い痛みが俺を目覚めさせる。 感覚神経刺激型タイマーチップを脳に仕込んでからずいぶん経つが、いまだに慣れることはない。朝はいつも不快な気分だ。
ベッドに備え付けの健康管理センサーの警報ランプが光る。シャックーイン端子交換の必要あり、か。昨日の捕り物でハードを焦がしたから、影響がないとは思ってなかったがな。あとは…浮遊B型細菌による気管支炎症に人工神経不適合症。よし、いつもどおりだ。
　さて シャワーを浴びたら、ボスの小言を聞きに行かなけりゃ。

PM00:35：オフィス

「昨日、取り逃がしたハッカーどもの足跡は？　今日中には検挙できるんだろうな？」
「"プリンセス"はプロです。いくら俺が腕利きでも、そんなに簡単には挙げられませんよ」
「それで今日は昼までおねんねってわけか？　おまえの評価はわしでなく、市民の代表たるスポンサーの公安役員が下しているんだからな。くれぐれも市民の血税をムダ使いするなよ！　ボタン・コップ！」
　そうだな、ボス。あんたの査定に響かないようにせいぜいがんばるさ。





←PM02 05 宗教屋／情報屋

"プリンセス"の情報を得るために、いまや御馴染みの地下神社に足を運んだ。勘違いするなよ、俺は[illegible]の気違いじみた宗教の信者ってわけじゃない。奴らが副業でやってる情報屋の方の客だ。

「わが聖祖さまのご神託を聞きに参ったのだな？」

飾りたてられたカプセルの中のやせ細ったガキがこいつらのシーザスってわけだ。聖祖であり続けるために、[illegible]なるまでクスリ漬けにされた少年[illegible]。いつもそう長くはもたない。どうだい、いったい何代目の聖祖なんだろう？



↑PM03 20 昼食

そろそろ腹が減ったな。遅い昼食、早い晩餐[illegible] もっとも[illegible]日光を遮られた[illegible]の街じゃ、何時に食っても晩メシになる。

今日は何を食うかな。この[illegible]のレストランも、ちょっと前まではくそまずいオキアミ粥かモヤシスープくらいしかメニューになかったんだが、今はバクテリアから加工されたいろんな食品が目白押しだ。

しかしだな、いくら便利で安価とはいえ、バイキンを食わなきゃならないなんてひどい時代だ。



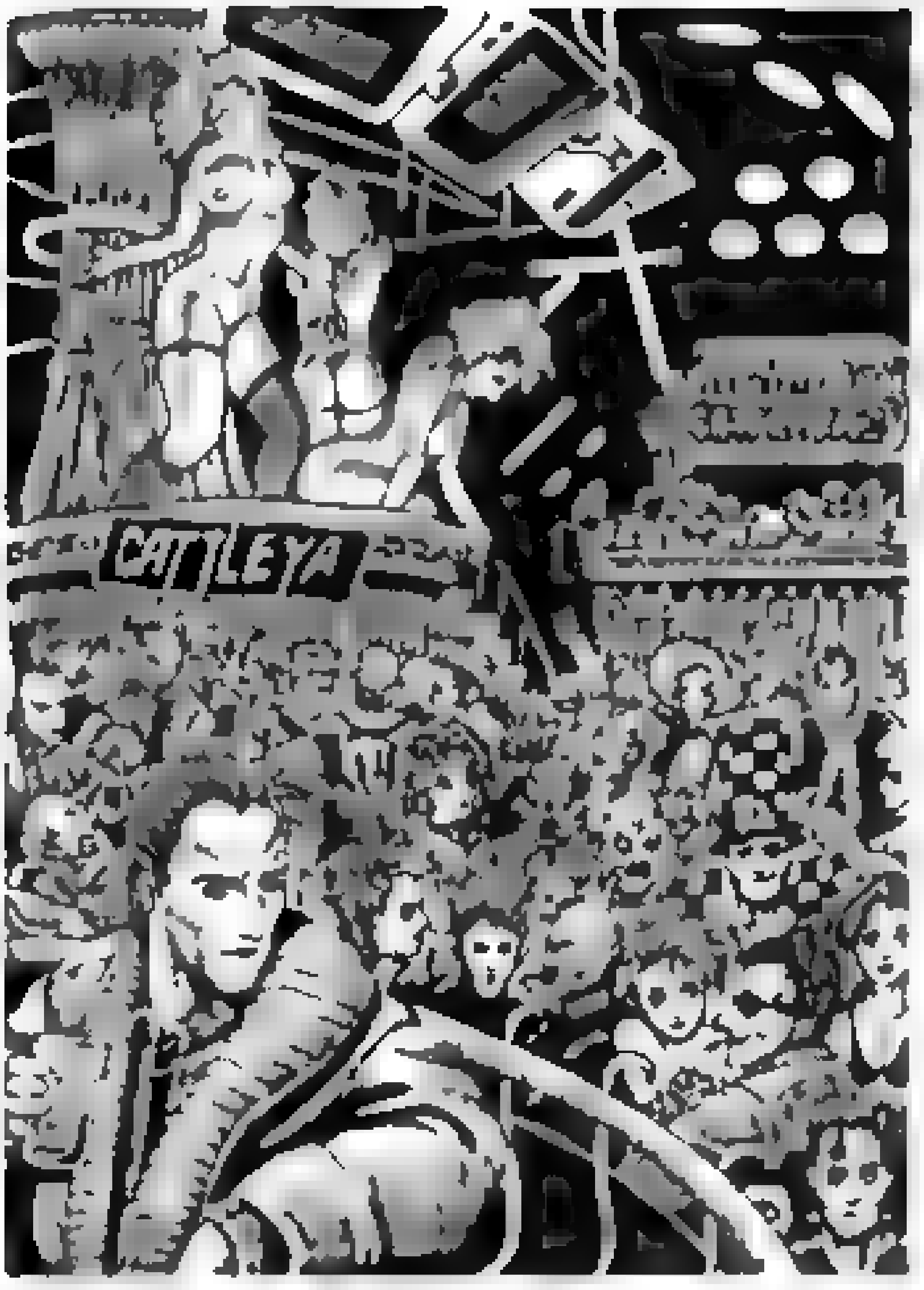
←PM05 40：病院(手術屋)

壊れかかってるシャンクウェイン端子を交換しなきゃ、仕事に差し支える。他の病気は放っておいてもしょうがない。有害物質やら[illegible]にまみれたこの街に住んでるかぎり、どうせまた病気にかかっちまうからな。

エスタの方のゲートから出てきた女は[illegible]別れた妻だった。

「久しぶりね。今日は尿管を取り替えたのよ。骨格もこの前の手術で全部カーボンに替えたし、前よりずっと美人になったでしょう？ なんなら、今夜一晩くらいなら付きあってあげてもいいわよ」

やれやれ、[illegible]がそういう女だから俺は別れたんだぜ







←PM10 50' ナイトクラブ

クラブ〈カトレア〉は、いつも大繁盛さ。

血の渇きを癒す吸血鬼どもの溜まり場だ。違法サイバー改造屋、ジャンキー、売人、情報オタクにオカマ、およそダウンタウンに巣食っているあらゆる連中が集まってくる。そして、誰もが他人に無関心なおかげで、刑事が潜入捜査に紛れ込んでたって犯人に気づかれる心配はない。もっとも、俺たちの手を煩わすような物騒な犯罪者はこの界隈にはいないだろうけどな。

……例の情報屋のタレコミがガセでなけりゃ、"プリンセス"は今夜ここに現れるはずだ。



↑PM11 15 路地裏(バトル)

こういう派手なアクションはC11の領分だ。少なくとも俺の趣味じゃない。

連中を路地裏に追いつめたところまではよかったんだが、肝心のプリンセスには逃げられちまった。勘弁してくれよ。街の連中との銃撃戦を見物するくらいなら、帰って酒飲んで寝た方がよっぽどマシなんだ。

「馬鹿だったな、お前ら。情報ボックスいくら細工しても俺たち全員を捕まえることはできやしないぜ。"ネットワークあるところ、ハッカーあり"って諺を知らねえのか？」

←AM02 30 就寝(張り込み)

今夜も空は排ガスに覆われ、一片の星どころか月すら見えない。街のネオンの光は霞んでいる。大気モニター管理局からのアナウンスがダウンタウンの街路に吸い込まれていく。

「明日は風弱く、光化学スモッグが発生。市民の皆さんは防毒マスクをお忘れなく。光化学スモッグの被害に対し、市当局は一切の責任を負いません。」

そう、明日も今日と同じ。今日は昨日と同じ。だけど俺たちはあさってを迎えるために明日も命をチップしなけりゃならない。今は、張り込み中の相棒と交代する時間まで、ひと眠りしておくとだ。

シナリオ1

DEEP BLUE ディープ・ブルー

MASAHIRO MAKIYAMA

はじめに

このシナリオは6人くらいでプレイしましょう。

プレイにさいしては特に必要なキャラクタークラスはありません。ただしある程度、冒険をこなして成長したPCがそろっていたほうがよいでしょう。

また、海洋および絶海の海上基地を冒険の主な舞台としているので、PCが《小型艇ナビゲート》および"ユアストライク"で紹介された新スキルの《水泳・潜水》などを取得していると冒険の助けになるかも知れません。

ストーリーはサン＝アンジェルスから始まります。

護衛

今回の依頼主はム・エンヘイという人物でカーマイクル・バイオテック社(以後カーマイクルBT)の海洋開発部門の課長と名乗ります。

PCたちは彼の出張中の身辺警護を請け負いますが、その出張先と言うのは外界との連絡がほとんど取れない海洋調査基地でした。絶海の孤島のような基地内で退屈と安穏の日々を過ごしてこの仕事は終わるはずでした。しかし、やがてPCたちはかつて経験したことのないピンチに追い込まれることになるのです。

GM用情報

ム・エンヘイの正体はカーマイクルBT査察課の査察官(インスペクター)です。

カーマイクルBTのような巨大企業は、それ自体がひとつの国家のようなもので、同じ社員でも、部署が違えば別の会社のようにお互いのことを知らないのが普通です。全体像を把握しているのは母体企業の幹部たちだけなのです。

このようにひとつの企業でも、巨大になってくると本社の方針や利益を無視し、私腹を肥やす輩(やから)が出てきます。

こういった連中を見つけ出し、取り締まるのがインスペクターの役目です。簡単に言えば、企業内の警察ということができるでしょう。もちろん、彼らインスペクターの行動は正義や社会秩序ではなく、カーマイクルBTの利益を最優先させることです。ム・エンヘイのような人物はたいていその身分を隠し、不正の疑いのある部署に潜入して捜査するのです。

今回の海洋開発計画《プロジェクト・ブルー》に関するウラニウム横流し疑惑もそのような潜入捜査です。

彼によって陰謀を明らかにされた海洋基地の所長は、手を結んでいるテロリストをけしかけ、ム・エンヘイとPCたちをなきものにしようと企むのですが……。

ACT-1 OVER THE SEA

PCたちは馴染みのブローカーのひとりから仕事の紹介を受けました。

依頼主はム・エンヘイ、カーマイクルBTの海洋開発部門の課長と名乗ります。幸か不幸か、そのときバーにいたハンターはPCたちしかいなかったので、ブローカーはこの仕事を引き受けないかと持ちかけてきます。

依頼主　ム・エンヘイ
内容：海洋実験基地《ムロリア》に出張中の依頼主の身辺警護を行なう
条件　特になし。ただし、カーマイクルBTのプロジェクトの機密部分にふれる可能性があるので、いくつかの事項については秘密厳守(依頼主の指示による)のこと
期限：1週間(予定)
報酬：(1人当り)$6 000　うち$2 000は前払い

報酬はPCたちの交渉がうまければ$10,000まで譲歩してもかまいません。前金は最大でも全報酬額の½までにしてください。

ム・エンヘイの言葉によれば、これから向かう海洋実験基地は、海賊《サイレントグリーン》の本拠地の鼻先をかすめて行かなければならないので、それに備えて護衛を雇いたいとのことです。護衛を雇うのはあくまでも用心のためで、彼自身が特に命を狙われているというようなことはないそうです。警備会社やカーマイクル私設軍を使わないのは、話を大げさにしないためだそうです。

仕事が始まるまでは3日間の余裕があります。この間に必要な装備類をそろえたり、いろいろな情報を集めることができます。

以下にこの時点でPCたちが入手できそうな情報を挙げておきます。

最近のカーマイクルBTの動向

●株価に目立った変化はありません。

●オクラホマのあたりでテキサナシティとトラブルがおきかけています。現在のところ事務的調停の最中ですが、今後武力衝突がないとは言い切れません。

●海軍部門は海賊の横行に本格的に対策を立てていくと発表しました。

●いくつかのインディーズネットでカーマイクルBT本社で大幅な人事がありそうだという噂が流れています。部門ぐるみの不正事件が絡んでいるらしい、とのことです。

海上交通について

“レキシントン記念港”のパラグラフの情報を参照してください。

ムロリアについて

サン＝アンジェルス・シティが推進する《フェニックス計画》のうち、海洋汚染の調査と回復／浄化について研究したり、有効な施設を稼動させているいくつかの海上都市があります。しかし、その位置や業務内容などはいまひとつはっきりとは明かされていません。これは自然保護テロリズム（過激な自然保護団体とその活動）から研究施設、要人などを守るため、サン＝アンジェルスの法律で定められた措置です。

また、こういう施設があまり公表されないのにはもうひとつ理由があります。モラル面からはあまり歓迎されないものであるからです。実験施設とはいえ、海上に建設された施設は海を汚す可能性があるし、また他シティとの衝突の原因にもなりかねません。海賊にとっても格好の目標となるでしょう。

ムロリアは以前に科学雑誌で小さく紹介されたことがある、比較的古い水上実験都市施設で、品種改良した新種のプランクトン《MIJ［ 1》を利用して海水から有害な物質を取り除くというようなことをやっているようです。それ以上、細かい情報は得られません。

海賊《サイレントグリーン》について

《サイレントグリーン》は自然解放戦線を名乗る一種のテロ組織です。この解放とはすべての人のために使えるようにするということではなく「罪なき人々」のため、すなわち自分たちのためだけに数少ない自然を使うべきだという意味なのです。

最近では海洋保護に力を入れていて、北米メガ＝シティ沿岸全域で活動を行なっていますが、もっとも活動が頻繁に行なわれているのはサン＝

《プロジェクト・ブルー》とム・エンヘイ

研究所職員たちには、表向きこの計画は「カーマイクルＢＴの技術力で海洋汚染を取り除く実験」とされています。少なくとも、海洋開発部のほとんどの職員はそう信じています。しかし、この計画には、もう一つ別な側面がありました。海洋実験基地ムロリアは実はウラニウムの精製工場でもあるのです。世紀前には採算がとれないと思われていた海水からのウラニウムの採取も、バイオテクノロジーで開発した《MIJ［ 1》のおかげで、ローコストで採取できるようになったのです。

採取されたウラニウムは核兵器生産にも使われているかも知れません。

この秘密裡の作業を隠すため、ムロリアの経理簿はすべて二重帳簿になっています。このことはカーマイクルＢＴの上層部の重役と、海洋開発部の一部の社員しか知りません。他のメガ＝シティやマスコミに知られるのを避けるためです。

今回、ム・エンヘイがムロリアに向かうのは、このウラニウムの一部が横流しされているという情報を得たためです。

ウラニウム採取事業が表向きに出ないことを良いことに、採取したウラニウムの一部を他のメガ＝シティやテロリストに横流しして私腹を肥やしている連中がいるのです。このため、帳簿は二重どころではなく、三重、四重にグチャグチャになっています。

ム・エンヘイはこれまでの調査で大体の横流しの実態を掴まえました。しかし、首謀者の名前はまだ不明ですし、具体的な横流しの証拠も見つかっていません。そこで最後の詰めとして自らムロリアに乗り込み、調査をすることにしたのです。

ム・エンヘイが護衛をカーマイクルの子会社の警備会社や私設軍ではなくハンターに頼んだ本当の理由は、自分の行動を首謀者に悟られないようにするためです。首謀者の正体がわからない以上、カーマイクルＢＴの息がかかった会社に頼んだのでは、首謀者に密告されたり、妨害を受ける可能性があるからです。

海水からウランを取り出す

海水中には微量ながら、ウラニウムを始めとして、金、銀、白金、銅、鉄などさまざまな重金属類がイオン状態で溶けています。これらを取り出すのは原理的にはそれほど難しいことではありません。不純物や余分な他の金属イオンを取り除いた上で電圧をかけてやれば、電極部分に析出してきます。

現在、海水から金属を取り出すということが行なわれていないのは、とても採算ベースに乗らないからです。例えば、0.028mgの金を取り出すのに１トンからの海水を処理しなければならないのです。

しかし、かつて高価だったアルミニウムが電気精錬法が発明されたことによってもっとも安価な金属の１つとなったように、画期的な手段によってきわめてローコストに海水から金属資源を取り出すことができるようになるかも知れません。

このシナリオではバイオテクノロジーによって作り出されたプランクトンを使ってこれらの重金属を採取しています。

実際、人間でさえ体内にカルシウムをため込んだり、体内に入ってきた重金属を毛髪などにため込み、排出しています。また粘菌や豆の根についている根粒菌などは空中の窒素を固定させる力を持っています。

生物の能力には時としてとてつもない仕事をします。有名な光合成でさえ、20世紀現在の科学では真似することができないのです。



アンジェルスです。これは、サン＝アンジェルスの支配企業カーマイクルＢＴが他のメガ・シティの支配企業より地球再生計画に熱心だということと無関係ではないでしょう。肥大化した集団に良くありがちなことですが、建て前である「自然解放運動」ではなくテロのためのテロや運動資金を調達するだけのテロ活動をやるメンバーがほとんどです。

ム・エンヘイ

小柄で貧相な体格の東洋人です。

いつも顔にオリエンタルスマイルを浮かべ、怪しげな訛のある言葉を使います。何を聞いてもにこにこと曖昧なことばかり言う得体のしれない人物と映ることでしょう。飄々とした外見とは裏腹に、実はかなりのやり手です。増脳や端子以外の肉体強化目的のサイバー化はしていません。肉体強化目的のサイバー化をしないということはエグゼクティブの証でもあります。

能力値

STR	10	REF	12	DEX	17	INT	21	EDU	16
PER	14	SYM	10	WIL	15	SUV	D	HP	8

サイバー化状況　ジャック＝イン／サイバーリンク端子×２など
主な取得スキル　万能以外のすべてのスキルを50％で取得しています。
主な装備　短針銃、ファイバー・シャツ、フラッシュマスタードガン、リミットニップル、リングボム、マイクロトーチなど

ACT-2 BLUE CITY

海洋実験基地ムロリアは現在、サン＝アンジェルスの南西900kmの太平洋上に位置しています。進路途中に島などはありません。

ＰＣたちが航空機や船舶など無補給でこれだけの航続距離を持つ移動手段を持っていなかった場合(たいていはそうでしょう)、カーマイクルＢＴの連絡艇に便乗させてもらうことになります。便乗などの手配はム・エンヘイが行ないます。役に立つかどうかは別にして、バイクやコンバットシェルぐらいなら、貨物として一緒に運んでもらうこともできるでしょう。

この高速艇はサン＝アンジェルスのサンタバーバラ・エリアにあるレキシントン記念港から発着します。ＰＣたちが独自の手段でムロリアに向かうとしても、とりあえずこのレキシントン記念港には一度は立ち寄らせるようにしてください。

レキシントン記念港にて

このレキシントン記念港はカーマイクルＢＴの私設港となることによって、現在まで存続しています。小規模な海運貿易と海洋開発部門の研究調査船の母港として使われています。

出発の当日、ＰＣたちがレキシントン記念港に行くと、ム・エンヘイの他にもうひとり、若い女性が待っています。

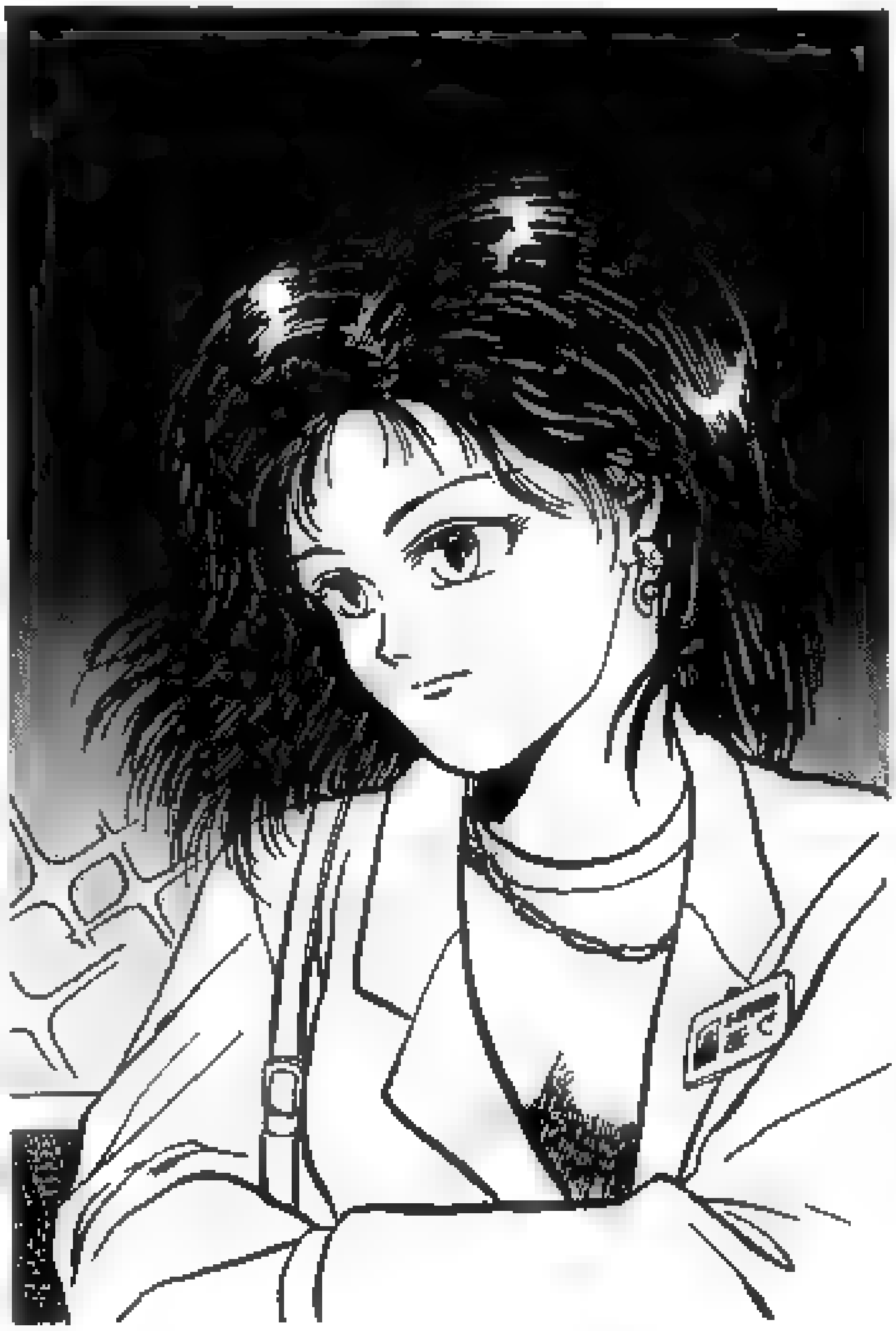
「ムロリアの生物学者、ジュディ・エバーソンです」

ジュディは落ちついた雰囲気の女性です。彼女は所用で本社に戻っていたのですが、今回ムロリアに戻るべく、便乗させてもらうことにしたのだそうです。

ムロリアまではこの高速艇を使って、約18時間というところだそうです。

この日、海はひどい霧がかかっていて、高速艇の艇長は出港を遅らせるよう言ってきますが、ム・エンヘイは強く出発を要請します。海上では特別、なにも起きません。霧がかかっていなかったら海賊の襲撃を受けたかも知れませんが、ム・エンヘイはその危険を考え、あえて霧の日の出航を選んだのです。サン＝アンジェルスを出て約18時間後、水平線に大きな船影のようなものが見えてきます。目的地であるムロリアです。

小型高速艇は海面と同じ高さに設置された浮きドックに接舷します。



ジュディ・エバーソン

生物学を研究している女性研究員。27歳。落ち着いてはいますが、不正や間違いを決して認めない融通のきかない性格という一面もあります。

能力値

STR	9	REF	12	DEX	14	INT	16	EDU	17
PER	8	SYM	14	WIL	11	SUV	D	HP	5

主な取得スキル・生物学　100％、医学　30％、薬学50％、化学　30％、小型船ナビゲート　30％など
主な装備　特になし

海上都市ムロリア

ムロリアは、太平洋上に浮かぶ浮遊型都市です。海面上部は１辺が約150ｍほどの正方形のプラットホームと、高さ10ｍの監視塔(指令室)からなっています。プラットホームの半分はヘリポートと小型機の発着場になっていますが、駐まっているのは２人乗りの短距離ヘリが１機だけです。また、残りの半分は、水耕栽培のためのドームになっています。

この海上部分とバランスを保つため、海中部分は50ｍほどもあります。実際の実験施設や居住区などはこの海中部分が割り当てられています。

このムロリアに常時居住しているのは30名で、全員、カーマイクルＢＴ社の社員です。そのうち10人が海洋開発部の研究部門の研究者です。潜水艇や海上艇、ヘリコプターなどの操縦とメンテナンスに携わる者が10名、カーマイクル私設軍から派遣されてきた保安関係者(ガードマン)が５名、あと、施設のメンテナンスなど基地内で実務に携わる工学技術

者が5名ほどです。

ちなみにテロリストと結んで甘い汁を吸っているのは、所長のフィッシャーとあと全所員のうち２割ほどです。５人の工学技術者、研究者のうち半分は悪事を知りつつ口を出さない（出せない）でいるか、悪事が進行していることを知りません。

ＰＣは基本的に基地内を勝手に歩き回ることを許可されていませんが、監視などはないので、ほとんどの部屋に自由に出入りすることができ、さまざまな人に話を聞くこともできるでしょう。

ムロリア内のネットワーク／セキュリティ

研究施設で使われている数台のコンピュータのモデルは割合新型でローカルネット《ＡＬＴＯＳ》に接続されています。接続といっても、ムロリアはいわば人工的な浮島で、物質的なケーブルを使って回線をつなぐ訳にはいきません。また、本土からの距離がひどく離れているため、直接、マイクロウェーブで回線をつなぐわけにもいきません。通信衛星で中継したマイクロ波を使って、１日に１度だけ数秒間、ＡＬＴＯＳに接続するだけです。それすら大気の状態によっては行なえないことがあります。しかし、同時にこのことはハッカーたちを牽制する役にも立っています。いかに優秀なハッカーといえども、回線の物理的な接続がなければ侵入のしようがないのです。また、これがム・エンヘイがわざわざムロリアまで乗り込んできた理由でもあります。

さて、セキュリティに関してです。ムロリア内の設備は全般に旧式で、あちこちに設置された監視カメラを除けばコントロールはオンライン化されているわけではありません。保安設備はそれぞれ独立したセンサーによって作動するタイプがわずかにあるのみで、たいていは基地内を保安要員が見回るということになります。この施設には外敵の侵入はほとんどないでしょうし、職員数から考えれば犯罪や暴動などもまず考えられないので、このくらいの保安で十分なのですが、これは20世紀並のセキュリティです。

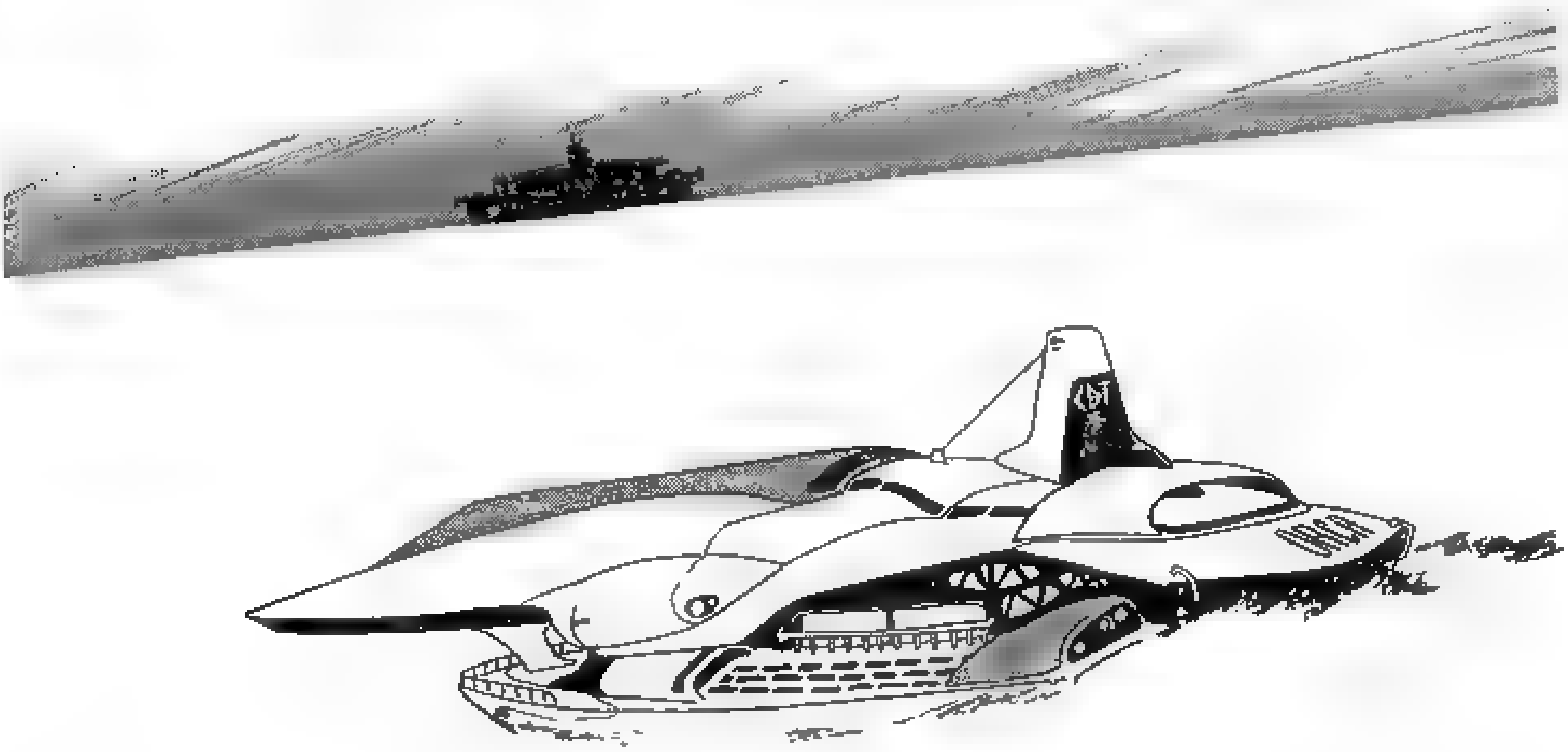
マックス号の遭難

ム・エンヘイは数日間、ムロリア内を視察して見てまわり、不正の事実を確認しつつ、首謀者の割り出しを急いでいます。ＰＣにはこのことはいっさい明かされませんが、基地内の職員の中には動揺を隠せない者も出てきています。また、我が身かわいさに上司や仲間の悪事をム・エンヘイやＰＣに漏らす者も出てくるかも知れません。

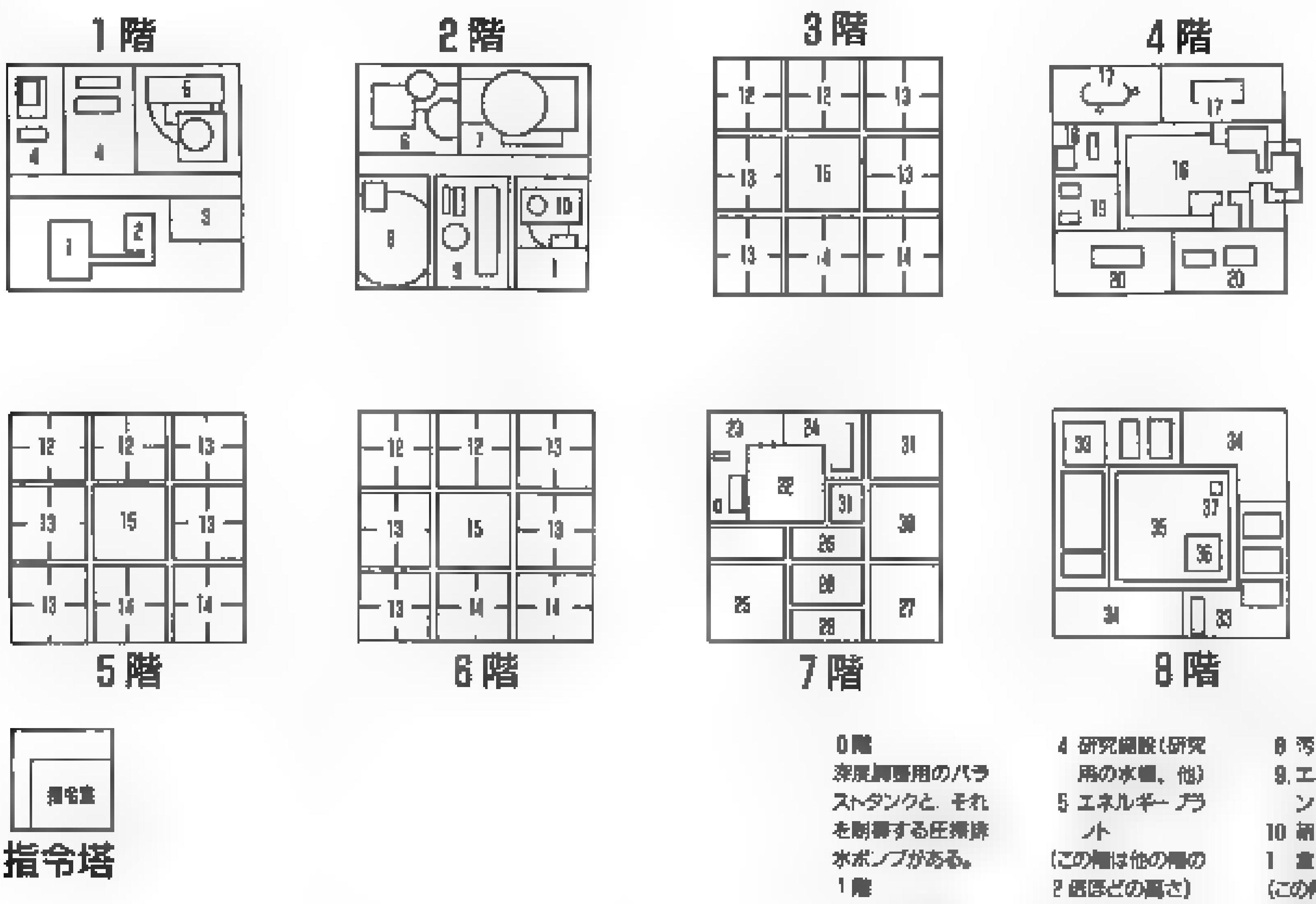
さて、そんな中、ついに事件が起こります。

ある日、監視塔のコントロールセンターは何やら騒然としていました。技術者のひとりに聞くと、海底調査潜水艇《マックス》が海中水流を観測中消息を絶ったのだと教えてくれます。２時間ごとの定期連絡が、既に４時間前からないのです。こういった原因不明の遭難は基地始まって以来のことなのだそうで、事態を重く見た所長は捜索部隊を編成させ、彼自身も捜索隊に加わり、近隣海域の捜索を始めました。

所長自身が捜索隊に加わるのはおかしなことですし、基地内の船のすべては捜索に出て行ってしまいました。プラットフォームの２人乗りヘリだけは航続距離が短いので使われませんでした。悪事に荷担していない者だけが基地内に取り残されたような格好になり、保安要員は控え室に引っ込んでしまっています。実はマックス号の遭難は偽装で、所長はこの隙にサイレントグリーンをムロリア内に招き入れ、ム・エンヘイと彼に荷担する者（ＰＣも含む）を掃除してもらおうという作戦なのです。



ムロリア見取図



0階
深度調整用のバラストタンクと、それを制御する圧縮排水ポンプがある。
1階
1 海中ドック
2 修理用乾ドック
3. ドックのコンピューター ルーム
4 研究施設(研究用の水槽、他)
5 エネルギープラント
(この階は他の階の2倍ほどの高さ)
2階
6 マシンルーム
7 コンピュータルーム
8 汚水処理施設
9. エネルギープラント
10 研究室
1 倉庫
(この階は他の階の2倍ほどの高さ)
3 5、6階
12 居住区
13. 私室
14. 研究室
15 サロン
4階
16 浮きドック
17 会議室
18 基地長官室
19 基地事務室
20 第2会議室
7階
21 公共施設
22 体育室
23 アスレチックジム
24 プール
25. 大ホール
26 小ホール
27 食堂
28. 売店
29 サロンA(喫茶)
30. サロンB
31 食料庫
32 バー(夜間のみ)
8階
33. 水耕施設
34. ヘリコプター格納庫
35. ヘリポート
36. ヘリリフト
37 甲板への出口
指令塔
38. 指令室

基地内の保安要員はPCたちと直接は対決せず、基地のコントロール設備や通信施設を防衛するのです。

サイレントグリーンは目標の人物を殺害したあと、去っていくことになっています(本当に約束を守るかどうかはわかりませんが)。そして、所長はコントロール施設や通信施設を死守した保安要員をほめ讃え、本社に「基地が海賊に襲われたが、被害者は本社からの出張員を含む少数。基地運営に支障なし」というような報告ができるというわけです。

さて、2時間もしたころ、節書きどおり、マックス号は基地にごく近い地点で捜索隊に発見されます。しかし、救助活動の直後、謎のメッセージと短いSOS信号を発信して、マックス号と捜索隊は本当に遭難してしまいます。

「巨大な影が、海中を……! こちらに来る! うわあ」

強烈な金属の打撃音と海水が吹き出す音が船からの音声信号のすべてです。

これらの事件が起こるのは、サイレントグリーンによるムロリアの制圧が行なわれる20分ほど前のことです。

彼らはいずれムロリアに現れるであろう巨大シャチに襲われたのです。しかし、この時点でPCがそれを予測することはできないでしょう。

見知らぬ者たちの船

マックス号捜索のためにすべての艦艇が出払っているムロリアにどこからか現れた高速艇がやってきます。入港管制の連絡をする間もなく、その船はムロリアのドックに侵入し、数10人のテロリストが基地内に散らばってしまいます。

突然、オペレータの叫び声が上がり、続いて司令室の照明が消えました。

メインモニターの画面が切り替わり、3人の男が画面に現れます。

「カーマイクルBTの社員に告ぐ! ムロリアは自然解放運動団体《サイレント・グリーン》が占拠した。ただちに我々の指揮下に入り、無駄な抵抗をしないように」

職員たちは驚いてモニターを見つめるばかりです。しかし、このときPERのAR15と《精神医学》のSR2の両方のチェックに成功したPCは、ジュディが他の職員以上に動揺していることに気がつきます。

同時に入り口から武装し、ガスマスクを着けたテロリスト8人が乱入してきます。

武装テロリストのデータ

REF 12 SJV/HP 0/8
WIL-1 (格闘の)攻撃力 ±0
防具 ファイバーシャツ、防弾ジャケット
装備 9mmSMG、5.56mmオートライフル、コンバットナイフ、手榴弾など
戦闘に関連する取得スキル ストーキング 30%、カモフラージュ 30%、小火器 50%、技術 60%、素手戦闘 30%、ナイフコンバット 30%、格闘回避 50%など

基地内に残っていた者は誰も抵抗できません。戦闘になるのはPCが抵抗した場合だけです。

テロリストが苦戦するようなら、彼らはいったんは指令室から後退します。PCがうって出ようとするとそこここに仕掛けられたトラップによって行く手を阻まれたり、他の職員を殺すという脅迫を受けることになります。ここはひとつ様子を見ましょう。

以上のプロット、またこれからの展開はPCが全員指令室にいたと想定して組まれています。PCが基地内の他の場所にいた場合にはGMは

アドリブで対応してください。

NPCのコントロールについて、差障りがないかぎり、ム・エンヘイはPCたちと別行動、ジュディはPCたちと偶然一緒にいて事件に巻き込まれるものとしてください。

反撃

PCたちは一計を案じて状況を打破することになるでしょう。そうでない場合(閉じ込められたまましばらく時間がたってPCが何も行動を起こそうとしない場合)、サイレントグリーンのこの作戦でのリーダー、ニックがPC以外の職員たちに呼びかけて交渉を行なうことにするか、「1人シャコの襲撃」のパラグラフまでシナリオを進めてください。

指令室に閉じこめられている人間はPCを合わせて全部で20人ほどです。残りの職員は食堂か体育館に閉じ込められており、ム・エンヘイは基地の動力施設内に潜んでいます。しかし、このことを知っているのはテロリストたちだけであり、捕獲して聞き出すのは骨の折れる仕事でしょう。

指令室の入り口は1か所で、外に見張りは4人います。見張りは1時間ごとに2人ずつ入れ替わります。また、監視カメラで常時監視されています。どんな脱出の作戦をとるにしろ、何らかの方法で監視カメラを無効化しておかなくてはならないでしょう。

この部屋の窓は外に面しています。窓ガラスは硬質強化ガラスで、普通の人が椅子をたたきつけるくらいでは壊れません(STRのAR25)。拳銃で撃ったり、サイバー化した腕で殴りつけるのが一番でしょう。窓の外は30cmほどの鉄材が張り出しています。ここを伝って外に脱出することもできますが、鉄材を渡るためにはREFのAR20に成功しなければなりません。失敗すると海面に落下し、ダメージを受けたり、敵に気づかれたりするでしょう。

見張りと戦闘をするなら、前出のテロリストメンバーのデータを使用してください。銃声などが発せられれば基地内の他の敵に気づかれてしまうことになるかも知れません。基地内のテロリストは全部で30+1D10人います(もちろん全員と一斉に戦うようなことにはなりません)。

見張りを突破しても、廊下にはふたり組の武装した男たちが何組か常に巡回しています。彼らに遭遇する確率は5分ごとに20%です。不審な者を見つけるとまず発砲します。そのあと、仲間に知らせるために携帯用警報ベルを鳴らします。

この警報音や銃声を聞きつければ、数ラウンド後にやはり巡回中のテロリストが応援に駆けつけます。応援が駆けつけるまでのラウンドは4+1D10で決定してください。ただし、このときのダイスの目が9か0だったなら応援は来ません。もう一度銃声か警報音が鳴り響けば、そのたびにこのチェックを行ないます。

ジュディとニックの再会

PCたちが慎重に考えていて、反撃に出ないようなら、テロリストたちは基地内のPCたちとム・エンヘイだけを何とかするための行動を起こします。まず、PC以外の職員たちに呼びかけて交渉を行ないます。

「職員諸君、我々の目的は君たちを傷つけることではない。ここに入り込んでいる本社からの社員、君たちが秘かに私腹を肥していることを知り、その証拠を集めるためにやってきたドブネズミと、そのボディーガードをしている連中を差し出せば、我々はここから出ていこう。10分待つ。従わねば、指令室にはロケット弾が撃ち込まれ、誰も助からないだろう」

リーダーの顔は指令室のスクリーンに映し出されます。以外にも若い男です。この画像を見、言葉を聞いたジュディは驚きの表情を隠せません。PCは彼女にこの場でそのわけを質問するかも知れません。



このテロリストはジュディの実の兄なのです。

「ニックは兄なんです……4年前に家を出たきり行方がわからなくなっていたの」

それがなぜ、テロリストなんかに?

「わからないわ。自然の好きな、いい人だったのに……」

そして、ぽつりぽつりとニックのことを話してくれます。

「両親を早くに亡くして以来ずっとふたりきりで暮らしてたんです。そう、4年前までは。私たちの両親はカーマイクルBTの社員でした。特に父は一時期は重役にまでなりました。憶えておいででしょうか、17年前の"グリーンウッド・スキャンダル"を? そう、カーマイクルBTがオクラホマに極秘に森林地帯を保持していたこと、そして、それを自社の一部特権階級の利益のためだけに使用されていたこと……それがマスコミにすっぱ抜かれ、テキサナ、ネオ・アップルから非難を浴び、〈第7次オクラホマ侵攻〉の口実となってしまった事件です。父は、その計画の責任者として司法当局の追求を受けている最中に自殺しました。いえ、私とニックは、父の死は自殺ではないと思っています。カーマイクルBTによる暗殺だと信じています。

もし父がそんなことをやっていたのが本当なら、それは、会社の命令で仕事としてやってたはずなんです。カーマイクルBTが表に出せないお金を必要としていた、そしてその裏資金の調達をやらされていただけに違いないんです。社内の勝手な思いこみと言われてしまえば、それまでです。そのころから、兄はカーマイクルBTを憎むようになったのだと思います。父の夢、本当の自然を取り戻す、そんなことを考えて、それで、あんなテロ団体に……。馬鹿なニック」

巨大な生物の接近

これは本来はPCたちの知らないところで起きるイベントで、それも指令室にいて、そこのセンサーを見ていなければ、決して知ることのできないヒントです。PCたちは何が起こっているのかを推測することのみ許されます。

まず、海底面に対するスキャナーが異常起伏を発見します。

続いて砂をかき分ける音をソナーが捉えます。巨大な潜水艦かクジラなどが側を通ったかのように、基地基底部の水流に乱れが観測され、軽く基底部に接触し、また砂中に潜ってしまいます。

これだけのデータからではほとんど何も分からないことでしょう。しかしINTのAR25、または〈生物学〉SR½に成功したPCならばこれらの観測データを突き合わせてみれば次のことが推測できます。

まるで、巨大な物体が砂中から現れ、そして、この海洋基地を警戒するようにまわりを移動し、また砂中に消えていったようだ、と。

ACT-3 STORMY NIGHT

さて、PCたちは現在どこにいるでしょうか。もし反撃に出ているようなら、この指令室でのイベントはありません。基地内のどこかでテロリストと交戦中、巨大シャコの襲撃を知ることになります。

PCたちがジュディとニックの関係を知った、つまり指令室にいるなら、そこは騒然となっています。職員の中にはPCたちを差しだそう、または出ていってくれと言い出す者がいたり、それを制止する者などさまざまですが、おそらく彼らの出す最終的な結論はPCたちを犠牲にすることです。

PCがこのあと取りえる行動はふたつあります。ひとつは指令室にいることを危険と判断し、反撃に出ること、もうひとつはとりあえず、テロリストと彼らに従ってPCを差しだそうとする職員の言うなりになることです。

指令室にて

職員はPCたちを武装解除させ（PCたちは武器を隠し持つことも可能でしょう）、テロリストを指令室に呼び寄せます。ジュディは彼らの行動に反対しますが、取り押さえられてしまいます。

やがてニックが副官のシャークと、他5名（PCたちと同数くらい）の部下を従えて、指令室にやってきます。

PCはこの場面までにうまく職員たちを説得してテロリストを倒す手段を考えているかも知れませんし、そうでなくてもテロリストたちを倒そうとアクションを起こすかも知れません。そうなったら、この場で戦闘が起こります。ただし、GMはジュディとニックの関係を考えて展開してください。PCたちがジュディを人質にとるようなことをしてもテロリストたちの行動は変わりませんし、ジュディが説得されてPCたちの人質になることもありません。彼女は公正な性格で、ニックを真っ向から説得するつもりでいます。それ以外の策にはいっさい協力しません。

PCたちが特に策を練っていたというわけでもないなら、テロリストたちが部屋にやってきたとき、ジュディは前に進み出て、ニックに話しかけます。このとき、ニックはひどく驚き、テロリストたちの統制も乱れるので、PCたちが何かやろうとしているならチャンスです。このまま戦闘になるかも知れません。

ジュディはPCとテロリストがこの指令室で戦闘に突入したときもニックを説得しようと何度も試みます。テロリストから奪い取った通信機を使ったり、あるいは無謀にもニックの目の前に姿をさらすなどしてありとあらゆる手段でニックと話し合おうとします。PCにも協力を要請してくるでしょう。彼女はニックを説得するためなら、自分の命を危険にさらすこともいといません。

「やめて、ニック！　あなたは騙されているんだわ！　環境の保護なんてうそっぱち、本当は自分たちだけで自然を独り占めしたいのよ。あなたたちの言っているカーマイクルの野望とどこが違うと言うの？　あなたたちは本当に自然にたいして何の罪を犯していないというの？　自然にたいして罪を犯していない人間なんていないわ。だから自然を再生するの、せめてもの贖罪に……」

うまくニックにこのジュディの言葉を伝えられ、また十分に時間をかけたならば、ニックは説得されかかります。しかし、彼はリーダーとしての責任と、今までの自分の行為に対するプライドからすぐには投降しません。

実際に投降するには何かきっかけが必要でしょう。巨大シャコの衝撃による戦闘の中断がもっとも大きなきっかけになります。他にジュディが銃弾に倒れる、武力によって制圧される、なども考えられるでしょう。他のテロリストたちはリーダーであるニックの指示に従います。

ジュディがニックを説得するチャンスが与えられなくても、戦闘の勝負が見えてきた頃、突然、基地全体が大きく揺らぎます。REFのAR15に失敗したキャラクターは全員、床に転がってしまいます。ニックはこのとき壁に強くたたきつけられ大怪我をしてしまいます（HW）。

ニック・エバーソン

31歳。ジュディに似てはいますが、より柔和な顔立ちでなかなかの美形です。中肉中背でとてもテロリストには見えません。彼はどちらかというと活動家ではなく思想家なのでしょう。

能力値

STR 13 REF 28 DEX 12 INT 15 EDU 14
PER 20 SYM 17 WIL 15 SLV D HP 7

サイバー化状況　強化人工神経、知覚センサーなど

主な取得スキル　建設土木工学 80%、鑑定 50%、尋問・拷問 30%、暗号・信号 70%、地上車全般 80%、小型艇ナビゲート 90%、戦略・戦術指揮 80%、爆発物 110%、小火器 90%、狙撃 70%、投擲 70%、素手戦闘 100%、格闘回避 70%、ソフトプログラム 80%など

主な装備　タングルガン、9mmSMG、ジャンプスーツ、ボディアーマー

彼はタングルガンを使って相手の動きを封じ込めるという戦法をとります。なるべく人殺しはしたくないのです。

タングルガン　ネット砲のような捕獲用の武器。トリモチのような空気硬化ポリマーを撃ち出し、相手の動きを封じる。空気硬化という弾の性質上、弾丸の初速は余り速くはない。ポリマーに絡めとられた者は近接戦闘関係の技能（〈素手戦闘〉や〈格闘回避〉など）のSRの難易度がすべて1段階悪化する。命中個所が腕、頭であった場合、射撃系の技能も同じように悪化する。STRではがすことはできない。ナイフなどで切って脱出することは可能（3＋1D6ラウンドかかる）。今のところ、各種警備組織で実験的に運用されており、市販はされていない。

データ

火力 −40　ENC/HP 5／1　発射方式 S　回数 4　距離修正（〜5/〜20/〜50）0/ 20/−　追加損害 なし　特殊効果など 基本的に対人のみ有効、すべての防具は効果を持たない

シャーク

ニックと対照的な存在でギャングまがいの性格の非道なテロリスト。金属製の腕を持ち、とくにすべての歯にはクロームメッキが施されています。実戦経験の少ないニックのサポート役としてこの作戦に参加したのですが、インテリ肌のニックとは馬が合わず、常に対立しています。ニックがすんなりPCたち（ジュディ）と和解しそうになったら、シャー

タはニックを裏切り者と決めつけ、迷わず指令室の全員に戦いを仕掛けてくるでしょう。彼は降伏することはなく、もし生き残ったとしても絶対PCたちには協力しません。

能力値

STR 20 REF 30 DEX 10 INT 11 EQU 8

PER 15 SYM 5 WIL 17 SLV C（腕部・脚部はS）

HP 18

サイバー化状況 強化人工筋肉、セイフティラング、格闘用クロー（両腕）

主な取得スキル 建築土木工学 80%、スノ 50%、尋問・拷問 90%、暗号・信号 30%、小型艇ナビゲート 40%、戦略・戦術指揮 30%、爆発物 150%、応急手当 100%、ストーキング 80%、小火器 120%、狙撃 100%、投擲 80%、素手戦闘 100%、ナイフコンバット 90%、特殊武器戦闘 70%、格闘回避 70%など

主な装備 45 Cal SMG、7.62mmバトル、手榴弾、単分子ナイフ、ファイバーシャツ、ボディアーマ など

ACT-4 THE SWORD OF SEA

基地の揺れの原因は巨大な生物が基地にぶつかったためです。基地内は一時パニック状態となり、指令室の職員たちは原因を探ろうと躍起になるでしょう。

戦闘は、PCたちがどうしても続けたいのでないかぎり、すべて中止させてください。負傷していない敵は全員部屋の外に退却していきます。

最初の衝撃から1分後に再び大きな衝撃を受け、ゆっくりと基地が傾いていきます。モニターはすべて警告メッセージを映し出し、音声によるアナウンスが2重、3重に重なって響きます。

「緊急事態発生、緊急事態発生」

「基底バラスト部破損。海水が流入しています。自動排水装置、作動しません」

「ドック開口部破損。ドック内に流入中」

「オートバランサー稼働中」

「基地の角度が傾いています。現在傾斜角度0.08、0.10、0.30……」

突然、基地の甲板の向こうの海面に水柱が上がり、巨大な黒い甲殻生物が現れます。〈生物学〉SR％またはEDUのAR25に成功したキャラクターには、その巨大な生物がシャコだとわかります（ジュディなら無条件でわかります）。このとてつもない化け物を見て、テロリストたちの士気は大幅に低下します。テロリストたちと基地内の協力者は乗ってきた高速艇に戻り（ニックは戻れません）、逃げようとするか、逃げ遅れた者は全員降伏するでしょう。

テロリストたちを乗せてムロリアから逃げ出した高速艇は、目前にまで迫っていた巨大シャコに気づかれ、その前肢の攻撃を受けて破壊されてしまいます。

ムロリアの浸水はこの間にも徐々に進行していきます。傾きはだんだんと大きくなり、職員によれば修理を行なわなければ、ムロップは6時間で完全に沈没するだろうとのことです。脱出しても陸地にたどり着くことができない以上、巨大シャコを倒すか、どこかに追いやる方法を考え出さねばなりません。

状況を整理し、これからどうしたらいいか、この事態を収拾する方法（最低でもPCたちが命を落とさずにすむ方法）を考察してみましょう。これは何とおりもあります。

状況

基地はこれ以上の攻撃を受けなくとも、しばらくすれば沈み、誰も助からないでしょう。助けを呼んだとしても間に合いません。近海にはマックス号の捜索に出ていた連中が潜んでいるはずですが、この状態で助けにくることはまずないでしょう（というより、シャコに襲われて全滅し



てしまっています）。

ここから脱出するためのメカはほとんど残っていません。プラットフォームには2人乗りのヘリがありますが、これで陸地のあるところまで飛ぶことはできません。逃走以外の目的に使うべきでしょう。また格納庫の奥にはム・エンヘイがもしもの時のために隠しておいた小型のひとり乗り潜航艇があります。魚雷のような形で、これはなんとか陸地にたどり着けるメカニックです。しかし、ひとりしか助かることはできないし、第一、ム・エンヘイ以外の者はこの潜航艇を見つけることはできません。これを何かの作戦に使いたいなら、どうしてもム・エンヘイの許可がいるのです。

基地内にいる人はPCたちとジュディ、怪我をしたニック、（戦闘で死亡してなければ）研究員と工学技術者があわせて10名、逃げ遅れたテロリストが4名ほど、同じく裏切り者の保安要員5名、そしてどこかに隠れているであろうム・エンヘイです。

基地内の使えそうな機材はここで挙げられるほど少なくはありません。これから述べる解決例にそって挙げるとすれば、研究に使われているMIP型プランクトンの培養槽、冷凍ガスのボンベ50本、潜水艇で使用するための航法コンピュータつき魚雷型ソナーポッド×4本、基地内に隠匿されている放射性物質のドラム缶が20本、そんなところでしょうか。PCが基地内を探索したり、NPCに尋ねれば知ることはできますが、GMはこれらすべてを教える必要もないでしょう（いくつかはないものとしてもかまいません）。

シャコがなぜ基地を攻撃してきたのかは、シャコの習性を調べなければわからないでしょう。

シャコ

この怪物の全長は20mほどです。これだけ巨大なシャコが現れたのは環境破壊の影響だけではないかも知れません。自然界にはまだまだ人間の知恵の及ばない現象がたくさんあるのです。さて、ＰＣたちがシャコの習性などをよく知っている、または必要な知識をジュディなどから教授されれば対策を立てることができるでしょう。

シャコは縄張り内に入ったもの(水流を起こしたり、音をたてて移動するすべてのもの)に対して攻撃を仕掛けるという習性を持っています。そしてその前肢は想像を絶するパワーを繰り出します。戦闘用の潜水艦でもひとたまりもないでしょう。水中用の戦闘装備がないので正面から戦ってシャコを倒すことはほぼ不可能です。怪物を基地から引き離すか、別な方法で殺すことを考えましょう。

参考までにシャコのデータを挙げておきます。生物でなくメカとして扱ってください。クリティカルによる死亡もありません。

巨大シャコ

タイプ　Ｖ

ＲＥＦ／ＭＶ　12/8

ＨＰ　150

装甲板　(全面一律)

　　　Ａ400／90％

兵装：前肢(命中率80％、火力150、射程10ｍ)

さまざまな作戦

まず、ムロリアから逃げ出すことは不可能です。ではどうやって怪物を撃退すればいいのでしょうか。

ＰＣが上記のいくつかの機材を捜そうとしなかったり、もし見つけても解決策を講じられないようなら、隠れていたム・エンヘイが出てきて、作戦の提案や指示を出したりします。またジュディや職員などムロリアとシャコに詳しい人々からも貴重なヒントを聞けるでしょう。

①シャコを手持ちの武器で攻撃し、倒す。

②プランクトンを利用して、シャコを撃退、または窒息死させる。

③魚雷をおとりに使って、シャコを遠ざける。

④放射能のドラム缶を放出し、シャコを殺す。

⑤冷凍ガスのボンベを使い、しばらくシャコを遠ざける。

⑥ヘリを使う。

実際には、①の方法は不可能です。水中攻撃用の武器はありませんしＰＣたちも用意してあるはずがないからです。通常の兵器は水中ではまったく役に立ちません。また役に立ったとしても　怪物の装甲に阻まれてダメージを与えることはほとんどできないでしょう。ＰＣの誰かが魚雷の弾頭に積むほど膨大な火薬を持ってきていれば、ソナーポッドを魚雷として使用できるかも知れませんが　その場合、ホーミング装置なども積み込まねばなりません。かなりの時間を使い、シャコに当たるかどうかは賭けになるでしょう。

④の方法はあまりといえばあまりにひどい方法です。ジュディや研究員たちは絶対に反対します。実は放射能を浴びせてもこの巨大シャコにとっては何の影響も与えません。それどころか、基地を含めた近海は汚染され、基地内の人間はおのおの70％の確率で死亡することになります。

⑤の方法はあまり効を奏しません。この冷凍タンクはむしろ基地内の浸水個所に使い、ムロリアの水没を少しでも食い止めるようにすべきでしょう。

⑥の方法はシャコに対しアクティブな行動を取るとき　その真価を発揮するでしょう。上空からの偵察に使用するもよし、冷凍タンクやプランクトン培養槽を積んでいって投下したり　シャコに攻撃を加えるために飛ばす(水面から顔を出したシャコに重火器などで攻撃する)という手もあります。

また、どの作戦をとるにしてもＰＣたちだけでは人手不足かも知れません。ジュディと職員はもとより、テロリストや裏切った職員などとも協力すれば、心地よいエンディングを味わえるでしょう。

ＭＪＩ-1の利用

このプランクトンの習性などはＰＣたちは詳しく知りませんから　作戦の提案をすることは難しいでしょう。ジュディか、他の研究員はＭＪＩ-1を散布して、シャコに有害な毒素を発生させることで　撃退することができるだろうと提案してくるかも知れません。ちなみにム・エンヘイは猛反対します。カーマイクルＢＴで開発した特殊プランクトンを外海に放出するなどということは許可できません。そんな事態になるくらいなら、基地が消失してしまった方がいいとさえ考えています。ＰＣたちが準備に手間取っているようなら　彼は培養槽内のプランクトンを全滅させるでしょう。

さて、この作戦を行なう上で重要なことはムロリア周囲の水流とシャコの動きをよく見極めることです。また、培養槽内のプランクトンが毒素を吸収させるのに２～３時間かかります。この間、ム・エンヘイの邪魔が入らないよう注意しなければなりません。

おとり魚雷

ベストな方法はこれかも知れません。魚雷型ソナーポッドに大きな音を出す機材を積み込んで発射します。シャコはこのうるさい邪魔者を追いかけるのに夢中になり、基地から去ってしまうというわけです。ただ、魚雷のスピードが早すぎると、シャコが気づくまでもなく彼方へ飛び去ってしまいますし、遅すぎてはシャコに捉えられてしまいます。また、直線に飛ぶだけではシャコの縄張りを横切るだけなのであまり注意は引き寄せられません。シャコのまわりをぐるぐる回って、しかも基地から引き離すように運動してもらわねばならないのです。

おとり魚雷をつくるのにもやはり相当の時間がかかります。シャコはその間、別な方法で食い止めなければならないでしょう。

魚雷型ソナーポッドの弾頭に積む音源は何でもかまいませんが、問題は誘導装置です。水中では無線によるリモートコントロールができませんし、有線では短距離しか誘導できません。つまり　搭載されているコンピュータに航行を任せるという手しかありませんが　果たして怪物の目をくらませるようなプログラミングが短時間でできるでしょうか？　すぐに追いつかれて撃沈されてしまうのでは？　それとも、魚雷の代わりに１人乗り潜航艇に誰かが乗り込んで……？

シャコがこの魚雷(か潜航艇)を破壊するかどうか、また魚雷(か潜航艇)を追っていくかどうかは以下のルールに従ってください。

●魚雷のＭＶは発射の前に３～20の範囲で設定できます。ＰＣが決定してください。潜航艇のＭＶは０～15の範囲で操縦者が毎ターン決定します。

●シャコはＭＶ２～14のものに反応します。１Ｄ６で反応数値と同じかそれ以上を出すと攻撃を仕掛けてきます。つまりＭＶが８に近いほどシャコに気づかれやすいということです。シャコのＭＶは準備段階ではＰＣ、ＮＰＣには見当がつきません。魚雷は４本あるし、潜航艇は毎ターンＭＶを変更できるので、実地に実験してみるしかないでしょう。

(シャコのＭＶ８－目標のＭＶ)の絶対値＝反応数値

●シャコの攻撃が命中した魚雷、潜航艇はただちに破壊され、操縦者は95％で死亡します。

●シャコの攻撃を免れた魚雷が、シャコを遠くに引き寄せられたかどうかのチェックは搭載したコンピュータのプログラミング(準備時に行います)によります。プログラミングは〈ソフトプログラム〉で行ない、チ



ェックに成功したら、その出目の分を記録しておきます。この数値が引き寄せられたかどうかのチェックに使用する値で、それ以下がD100で出せれば基地からシャコが遠ざかったことになります。潜航艇は操縦者が〈小型艇ナビゲート〉ＳＲ１でチェックして成功すれば基地から引き離すことができます。

●シャコを合計４ターン、基地から引き離すことに成功したら危険は完全に去ったことになります。シャコは基地のことを忘れ、どこかに行ってしまいました。

ACT-5 FAR OUT DARKBREAK

さて、ＰＣたちはうまく怪物を撃退したり、倒したり、遠ざけることができたでしょうか。誰かがみんなのために犠牲になりはしなかったでしょうか。

夕日の中に傾いたムロリアは激しい戦いのあとを物語っています。海面はさきほどの戦闘が嘘のように穏やかな波をたたえ、風の中でムロリアの折れ曲がった司令塔はまるで朽ちかけた墓標のようにそのシルエットを水面に投げかけています。

生き残った者たちは一様に疲れきって、しかしほっとした表情で、斜めになってところどころが裂けたムロリアのデッキに上がってくることでしょう。

通信施設を修理すれば、サン＝アンジェルスからの救援隊も一両日中に到着します。とりあえず、今回の冒険はどうやら終了したようです。不気味なム・エンヘイにうまく踊らされ、当初の報酬以上の苦労をしたような気もしますが、いつも割のいい仕事がくるわけでもありません。せめて、サン＝アンジェルスに帰ったら今回の冒険の一部を飲み仲間に話してうさを晴らすとしましょう。依頼主には口止めされていますが、巨大シャコが水上都市を破壊したなどという話を誰が信用してくれるでしょう。仕事の後日談ではなくて、ホラ話として話すなら、依頼主との契約には違反しないのではないでしょうか。

ジュディはつぶやきます。

「まだまだ自然は私たちを許してくれないのね……」

END

シナリオ2

CROSS FIRE クロスファイア

NARUMI TAKAHIRA & YASUSHI NISHINO

はじめに

このシナリオはプレイヤー4～6人用に設定してあります。

シナリオの内容はバウンサー、ネットライナー向けですが、すべてのキャラクタークラスがバランスよく参加したほうがプレイはスムーズに進みます。もちろん、そろっていなくても、多少のプロット変更によってプレイは可能でしょう。

なお、シナリオの主舞台となるのは、サン＝アンジェルスシティ郊外で、ネットワークはALTOSを使用します。

ブローカーの秘密

サン＝アンジェルスシティの高級住宅街にあるフィットネスクラブ《AIIBII》の経営者は裏でブローカー稼業も営んでいます。彼らはまるで気まぐれのように、たまにハンターへの仕事の紹介をすることで有名です。

今回、PCたちはあるコンボイの襲撃という仕事を請け負います。ところが、襲撃予定現場で準備をしていた彼らは謎の戦闘グループに攻撃を受け、仕事を阻止されてしまうのです。

攻撃してきたグループは、どういうわけか《AIIBII》の経営者に雇われた者でした。PCたちは、とかく謎の噂の多い依頼主の陰謀にはめられたのでしょうか、それともこれは誰か別の者が仕組んだ罠なのでしょうか？

謎は少しずつ解き明かされていき、PCたちはブローカーの正体を知ることになります。そして今回の本当の冒険はそこから始まるのです。

GM用情報

《AIIBII》にはテキサナ・テクノニクス社が経営に必要な資金を出しています。この会社は実はサン＝アンジェルスのカーマイクルバイオテック社（以後、カーマイクルBT）のある新規部門の直接的妨害（破壊工作）・諜報を行なうための非合法組織なのです。フィットネスクラブという看板は、およそ血生臭いこの組織を隠すための隠れ蓑にすぎません。PCたちと知り合うことになるブローカー、アニー・バロウズはテクノニクスの人間ではありませんが、カーマイクルBTに強烈な憎悪を抱いており、復讐のためにテクノニクス社に力を貸しています。

カーマイクルの輸送車隊を襲うという任務は、輸送物資の中にある新兵器を破壊せよというテクノニクスからの指令でしたが、《AIIBII》のもうひとりのブローカー、アッシュ・ブラウンはテクノニクスを裏切り、カーマイクルに加担することにしたのです。彼は傭兵グループを雇って、PCたちを攻撃させましたが、この企みは失敗に終わりました。PCたちにつめよられたアッシュはカーマイクルBTの放った刺客に殺されてしまいます。PCたちはストーリを追うごとに真相に近づいていき、アニーや組織の正体を知ることになるでしょう。

ACT-1　依頼人

今回のPCたちへの仕事は、向こうから依頼にやってくるという形ではありません。ネットの求人広告とか知り合いのハンターからの口コミ情報という形でPCにアプローチしてください。この段階で与えられる情報は以下のとおりです。

依頼主／ブローカー　アニー・バロウズ
内容　シティ郊外を通る輸送コンボイを襲撃または狙撃し、運んでいるコンテナのうちひとつを破壊すること
条件　依頼内容にかかわるすべてについては他言しないこと
期限：明日
報酬　前金として総額＄10000、終了時に総額＄40000
※　その他、詳しいことはフィットネスクラブ《AIIBII》にて説明。

この依頼についてネットワーク、情報屋などで軽く調べられることは以下のとおりですが、依頼を受けるつもりなら急いで《AIIBII》に向かったほうがいいでしょう。

依頼主と《AIIBII》について

確かにブローカー登録はされているようですが、アニー・バロウズというブローカー自身についての噂はほとんど聞くことはできません。《AIIBII》はハンターに以前仕事を依頼した実績もありますが、件数はそんなに多くないようです。ですから、《AIIBII》には専属というかお得意様的なハンターはいないのでしょう。ここでPCの誰かがLUCのAR15に成功すれば、ここで仕事をしたことのあるネットライナー、またはハスラーからわずかながら話を聞くことができます（彼はPCたちの親しい友人です）。

「AIIBIIはいい仕事を回してくれる。俺がやった仕事はハッキングだったけどな。依頼内容はきついときもあれば楽なときもあるらしいが内容にかかわらず報酬は期待していい」

どこがそんなにいいのかはどうしても教えてくれません。多分、口止めされているためでしょう。ずいぶんうさんくさい気もしますが、少なくともブローカーと店についての悪い部類の噂はこの段階では聞くことはできません。

依頼内容・報酬・条件について

コンボイの襲撃とはただごとではありません。ただ、ギルドの審査を

通過したブローカーが回してくる仕事である以上、それほど無茶な仕事でもないでしょう。ブローカーが故意に仕組んだのでもないかぎり、ある仕事をやったハンターが犯罪者として一生を追われる身になるとか、特定の団体にずっとつけ狙われる、などということは常識的にはないのです。

内容の危険度に関しては、この段階では不明ですが、報酬は魅力的です。

条件について、依頼内容を考えれば当然の条件でしょう。

ＰＣが渋るようなら、もう少し詳しい話を聞いてからでも断わることはできるということを説明し、《ＡＨＢＨ》に向かわせるようにしてください。

《ＡＨＢＨ》は高級住宅街にあり、とてもハンターなどが出入りするような建物には見えません。建てられたのは８年ほど前でしょうか。地上４階建ていかにも中流以上の市民に人気がありそうな、豪華な造りです。中には大きな温水プール、室内コート、アスレチック、トレーニングルームなどが完備されています。

受け付けで用件を言うと、すぐに社長室に通されます。

部屋の中には《ＡＨＢＨ》のオーナーであるアニー・バロウズと、共同経営者（副社長）のアッシュ・ブラウンが待っています。

アニーは仕事に厳しそうな女性管理職といった風で、その聡明さが彼女をより冷たく美しく演出しています。身振りや言葉使いから、バウンサーなど軍隊式の訓練を経験したことのあるＰＣは彼女が軍か警察にいたことがあるのではないかと推測できるかも知れません（サイバーによらないＰＥＲのＡＲ.５などでチェックしてください）。また、精神医学ＳＲ

が成功すれば、彼女が内面に何者かに対する執念を抱いていることを理解できるでしょう。

もうひとりのアッシュはなかなかに洗練された男です。かといって、会社経営者というほどの風格もなく、支配人という表現がぴったりです。

アニーは口を開きます。

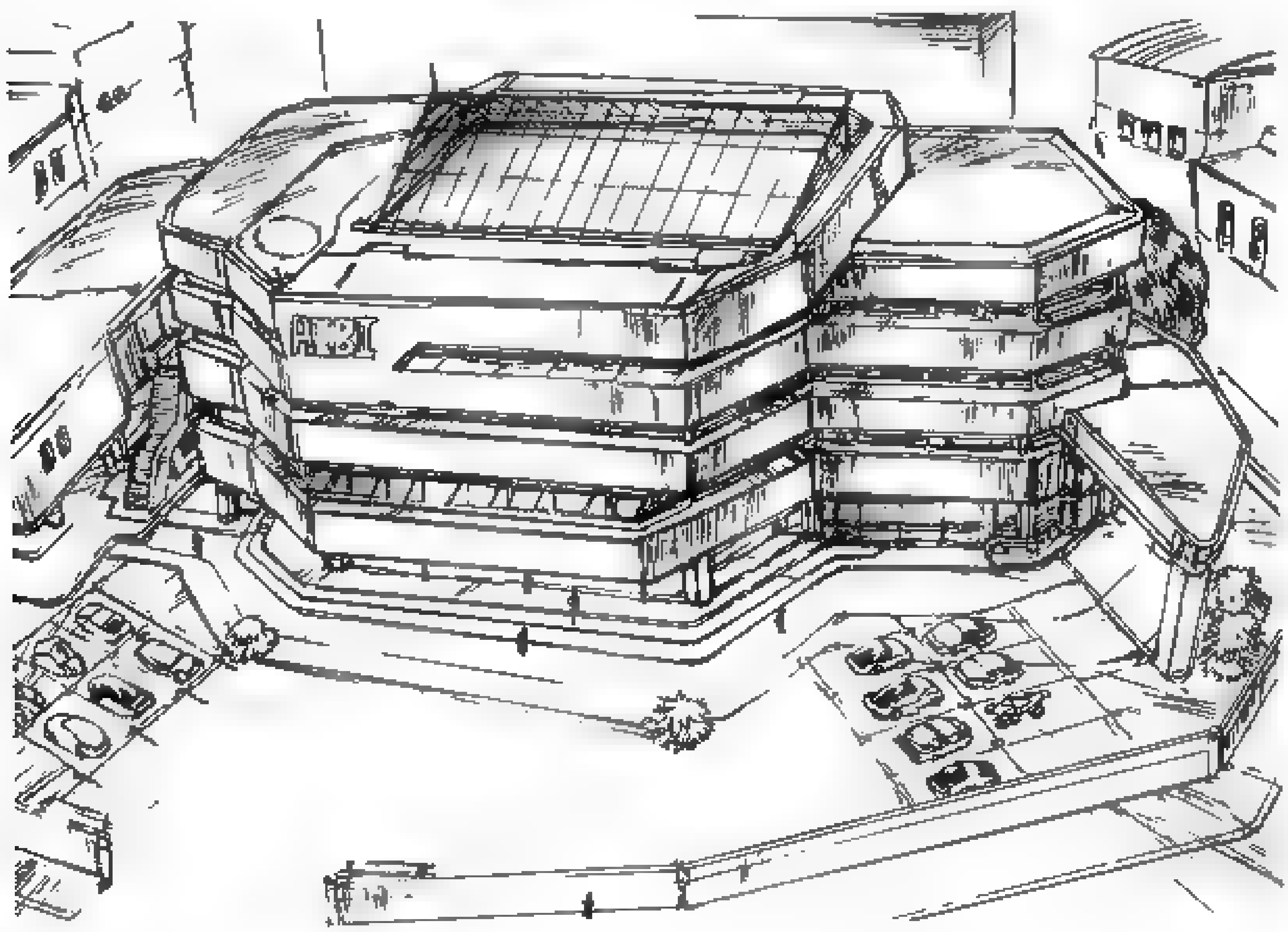
「さっそくだが、依頼内容について説明する。受けるかどうかはそれから決めてくれ」

依頼の条件などについては前述のとおりです。ここでは内容についてもっと突っ込んだ説明をしたり、ＰＣたちの質問を受けることになります。

攻撃はそのコンボイがサン＝アンジェルスの郊外に出たあと、つまり見通しが悪く、不意討ちに絶好な廃墟地帯にて行なわれます。ＰＣたちはコンボイが廃墟地帯を通過する時間までに、現場において準備を済ませておかねばなりません。

実際の攻撃は、あらかじめ選んでおいた廃墟の物陰から爆発物か対装甲弾などをコンテナに向けて撃ち込むだけで済みます。この方法ならこちらの姿が見られる可能性はきわめて少なく、よって反撃を受けることもないでしょう。もちろん、ＰＣたちで独自の作戦を立ててもかまいません。

また、目標のコンテナは「ＰＸ－５」と書かれているもの（ＰＣには伝えられませんが、それには実験体が載せられています）であり、その他のコンテナや車両を破壊する必要はありません。どこで攻撃するか、また攻撃にどんな兵器を使用するかはすべてＰＣに任されています（ゲリラの仕業に見せかけるため、ＡＴＭなど高価な火器の使用だけは避けるよう





（…われています）。

実はこの作戦はほとんど疑いの余地がないほど完璧された計画のもとにできあがっていて、あとは腕のいい射手が必要なだけなのです。

もしものことを考えて依頼主側で調べておいたコンボイの編成（トレーラー6台、8人程度の運転スタッフとその戦闘車両）は伝えられますが、目標コンボイの正体はいっさい伝えられません。それも報酬の一部だということです。PCが尻込みしているようなら、アニーは

「今回は腕利きがそろったものだ。こういうことはいままで何度もやっているし、仕事を終えたおれたちがやっかい事に巻き込まれることもまずない。簡単な仕事で大儲けした友人の話を聞いたことはないかね？」

と冷たく言い放ちます。

この襲撃はコンボイを壊滅させる目的で行なわれるわけではありません。コンテナを破壊したなら、速やかに現場を離れて、任務は終了です。PCはその後〈AHBH〉に戻ってきて、報酬を受け取ることになります。また、もし失敗しても、ちゃんと報告はして欲しいとのことです。

彼女は忙しいらしく、PCたちとそう長時間は面会してくれません。依頼内容に関すること以外の質問などをする暇は与えられません。どうしても聞きたければ、彼女が社長室を出ていった後、アッシュがわかる範囲で答えてくれるでしょう。しかし、アッシュはブローカーではないので、たいした事は知りません（知らないふりをします）。アッシュ個人やブローカー稼業に関するPCの質問にはこう答えます。

「10年ばかりテキサナのテクノニクス社で働いていたんですが、どうも私にはこういった仕事の方が向いていたようですな。ブローカー稼業は社長の半分趣味みたいなものでしてね。わたしは詳しいことはよく知らないんですよ」

その他、アニー個人、〈AHBH〉に関する質問などにはごく常識的なことしか答えません。アクセスで手に入る情報と同じです。PCたちがアッシュと話をしているとき、精神医学を取得している者はSRをチェックすることができます。成功すれば、彼がいくつかの事柄に関して嘘をついていることがわかるでしょう。

質疑応答が終わって依頼を受けることにしたなら、PCは必要な機材をそろえて、なるべく早いうち（少なくとも今夜）には現場に向かって下調べを行なうことになります。

仕事は明日です。PCたちに余裕があるなら、ネットへのアクセスか情報屋からいくつか情報を集めてもかまわないでしょう。

シナリオの随所で紹介される人物情報、組織情報は基本的にアクセスまたはサーチによってネットワークから仕入れられる情報です。ただし公的記録以外の情報もあわせて紹介してあります。裏情報はダイブによるハッキングなど、PCが本腰を入れて情報収集しないと手に入りません。GMはACT 3のパラグラフにかかるまで、この手の裏情報をPCに提供しないようにしてください。

アニー・バロウズ

34歳。細いできつい印象を与える女性。髪はもとは黒髪でしたが、今はみごとな銀髪です。

10年前まではサン・アンジェルスのアーミーにいたのですが、ZQ因子を持つためにうみねこ計画の犠牲となりました。実験室で全身各所の組織を切り取られていったのです。心ある関係者の助力で何とか命は落とさずに済みました。失われた肉体はサイバーパーツで補われ、偽の記憶の一部を与えられてアーミーに戻されましたが、すぐに除隊。サン・アンジェルスを離れてテキサナにやってきたとき、テクノニクスのエージェントが近づいてきて真実を知らしめました。そして8年前、カーマイケルBTのうみねこ計画の関係者に復讐するために再びこの街に戻ってきたのです。そのさいに、過去のネットワーク記録はすべて書き換えられ、偽のプロフィールを持っています。

テキサナの資産家の娘に生まれ、大学卒業後、フィットネスクラブを設立し、現在に至る。

テクノニクスの企てはうみねこ計画の阻止であり、関係者の抹殺ではありません。彼女はそれには不満を抱いているようです。ちなみに本名はアンバー・コナーズといいます。

テクノニクス側は彼女の怨念を利用していますが、アニーにしてもテクノニクスに忠義を感じているわけではありません。

アーミーでは実戦こそ経験していませんが、参謀本部に配属されたほどの才女で、作戦立案に関しては才能を発揮します。これは知らず知らずのうちに〈AHBH〉の経営にも活かされているようです。

能力値（カッコ内は大怪我を押してきた状態の数値です）

STR 20（15） REF 15（7） DEX 10（5） INT 17 EDU 13
PER 10（5） SYM 7 WIL 18 SUV 5・頭部のみ0
HP 20（8）

サイバー状況：頭部以外はすべて肉体欠損警察用サイバーパーツで構成されている。特殊な装備はなし。ジャックイン／サイバーリンク端子×2

主な取得スキル：鑑定 40%、写真・映像 30%、万能 10%、暗号・信号 80%、地上乗物全般 70%、心理的ナビゲート 50%、サバイバル 40%、応急手当 30%、偽装・カモフラージュ 50%、戦略・戦術指揮 180%、小火器 90%、携帯火器 40%、素手戦闘 30%、ナイフコンバット 50%、格闘回避 60%

主な装備：9mmボディ（常時携帯）、45Cal SMG、オートショットガン、手榴弾、ファイバーシャツ、防弾ジャケットなど（後半の戦闘で使用）

アッシュ・ブラウン

年齢は42歳。おっとりとしていて人当たりは常にいいのですが、見かけどおりではなく、出世のためなら何でもやる男です。

ネットにある公的記録では8年前にテクノニクスを辞職して、《AIIBII》の共同経営者として再スタートしたことになっていますが、実は彼はアニーのお目付け役としてここに派遣されているだけです。カーマイクルBTの《うみねこ計画》を失敗させた暁には、テクノニクス本社幹部のポストを手にするはずだったのですが、実はこんな閑職にはもううんざりしています。

現在の彼はカーマイクルBT側にもうまく取りいって、ダブルスパイ的役割を果たしています。今回は傭兵を数人雇って、コンボイを狙っているPCたちを襲撃させる予定なのです。

能力値

STR 12 REF 9 DEX 8 INT 15 EDU 11
PER 11 SYM 13 WIL 9 SJV 0 HP 7

主な取得スキル　精神医学　50%、偽造　80%、地上車全般　20%

主な装備　22Cal ブラスター(社外での行動時に携帯)

《AIIBII》(アズビズ)

《AIIBII》は8年前にアニー・バロウズ名義で設立されました。共同経営者はアッシュ・ブラウン。2人の名前と名字の頭文字がたまたまA・BとA・Bだったので、そこからAIIBIIと命名したわけです。小さな会社なので誰も気にとめないことなのですが、当初からサン・アンジェルス、テキサナの2か所にオープンし、その資金の出所はいまひとつ不透明です(シナリオの前半では怪しくてもこれ以上調べることはできません)。記録上での経営状態はさほど儲ってもいず、規模拡張の予定もないようですが、実際には大繁盛しています。

ここまでが公の情報です。

裏情報を調べるなら、この会社がテクノニクスの資金で運営されていることを知ることができます。この会社はサン・アンジェルスのバイオ企業、カーマイクルBTの軍事極秘プロジェクト《うみねこ計画》を妨害するために創られました。

サン・アンジェルスの本社の数人の幹部はテクノニクス社の社員で、諜報訓練を受けたエキスパートです。アニーをリーダーとする彼らはうみねこ計画関連の情報を収集し、テキサナへ結果を報告し、必要とあらばハンターを雇い、輸送中の研究成果を破壊したり、ネットに蓄積されたデータを破壊したりといった直接的な妨害工作を行なうのです。

ちなみに《AIIBII》からの仕事の報酬がどれも多いのには理由が2つあります。もちろん1つはテクノニクスから活動資金が出ているためで、もう1つは本来ブローカーが取るべき仕事仲介料をアニーが取っていないからです。口止めの仕事をハンターにやらせるには他より多い報酬を提示しなければならないし、アニー自身もお金に執着はないのです。すべての仕事を口止めにしているのは、《AIIBII》自体の噂が広がりすぎないようにするためです。2つめの理由はこの時点でPCに明かしてもよい事実です。

ACT-2　罠

襲撃予定現場は郊外に出る数本の道路が交差するポイントで(地図は省略します)、コンボイが速度を落とさざるをえない所が選ばれています。PCたちはこのポイントを完全に視界にとらえた所に建っている建物で待機するのがよいでしょう。このあたりは昔、住宅街だったところで建物はすべて平屋か2階建です。

PCたちの存在がコンボイの護衛に気づかれず、また確実にコンテナを破壊できる距離はポイントよりだいたい50m離れた地点です。この条件を満たす建物は3つありました。数人ずつ分かれてもよいし、ひとつの建物に全員がまとまっていることにするかはPCたちの判断に任されます。

さて、当日になりました。準備は周到に済ませましたが、ここでハプニングが起こります。PCたちはコンボイが通過する予定時刻の10分前に、謎の戦闘グループの襲撃を受けます。

戦闘グループのメンバー

彼らはアッシュに雇われた傭兵で、4～6名(PCたちと同数)います。ここで待機しているPCたちを襲撃予定時刻までに戦闘不能にするよう言われてやってきました。金で雇われた者なのでたいしたことは知りません(事件解決のためのいくつかヒント的情報をPCに与えるのはよいでしょう)。彼らは仕事が終わったあと、アッシュから報酬を受け取るためにダウンタウンのはずれの倉庫街に行くことになっています。これはメンバー全員が知っていることで、何人かはそのことが書かれたメモを所持しています。

データ(平均値)

REF 15 SUV/HP 0/17
WIL -3 (格闘の)攻撃力 +15
防具 全員がオートプロテクター《ハートボーラー》着用
装備 45Cal SMG、7.62mmアサルトまたは7.62mmLMG、手榴弾、ナイフなど
戦闘に関連する取得スキル　小火器　50%、重火器　30%、投擲　40%



ナイフコンバット 50%、格闘回避 60%など

傭兵グループは最初は猛烈に攻撃してきますが、戦闘はPCたちに有利に展開していくでしょう。コンボイが通過する時間を過ぎれば(PCたちがコンテナ破壊に成功しようと失敗しようと)彼らは全員逃げ去ります。

コンボイが着く前にこの戦闘は終わっているかも知れないし、終わっていなければこのドンパチがコンボイの護衛(GMが1D10+3台の戦闘メカをMH基本セットのサンプルデータから適当に選び出しておきます)にも気づかれ、彼らから攻撃されるかも知れません。また、PCがコンテナを破壊できるかどうかは実は重要なことではないのです。成功しようが失敗しようが、この仕事の報酬は入ってこないでしょう。ちなみに、目標トレーラーのデータは基本セットのサンプル"トラック+カーゴ"を使用してください。ただし、一切の兵装、装甲はありません。

それから、「PX-5」と書かれたコンテナを引っ張っているトラックの助手席には8歳くらいの少女が座っています。PCはこの時点では知ることはできませんが、彼女はアニーの細胞から創られた実験体のひとつで、このドサクサに紛れて、トラックから身を投げ出し、廃墟に逃げ込むことになります。PCの誰かは逃げ出す彼女を発見できるかも知れません。

さて、戦闘はどのように推移し、決着したでしょうか。

傭兵グループのメンバーのうち、少なくともひとりはPCに倒させるか、捕まえさせるようにしてください。PCは死体の持ち物を探ったり、尋問(SR1-②)を行なうことで、裏で糸を引くアッシュの存在を知るでしょう。

今夜、彼らは人気のない倉庫街でアッシュと会うことになっています(そこまでの詳しい地図も尋問、または死体から入手できます)。PCたちはそこへ向かうでしょう。また、その前に《AIIBII》に向かうことにしたなら、先にACT-3の《AIIBII》ビル爆破のイベントを終わらせてから、以下のパラグラフにかかってください。

倉庫街にて

アッシュは約束の時間にひとりで現れます。彼はシャッターの閉まったある古倉庫の前に立っています。PCたちがどのように彼と接触するかはわかりません。傭兵グループのメンバーに変装したり、そこまでいかなくても遠目からそう見えるようにしてアッシュに近づこうとするかも知れません。細工なしに堂々と彼に接近すれば、アッシュは逃走を試みます。その場合、彼はPCに捕まるか、でなければカーマイクルのバイオモンスターに餌食にされてしまうでしょう。

PCたちはもしかしたら、アッシュと話をせずに遠くから狙撃してしまおうとするかも知れません。その場合は残念ながらこのシーンで得られる情報は何もありません。バイオモンスターも現れず、アッシュの死体からも何も手がかりは得られないでしょう。

ここでGMはNPCをどうコントロールするか決めておかねばなりません。本来、アッシュはここでPCに捕まることなく、カーマイクルの刺客の手にかかるか、逃走に成功するべきです。しかし、PCの中にネットライナーなどサイバースペースからの情報収集ができるキャラクターがいなかったり、このシナリオ中でサイバースペースでの冒険をさせたくないのなら、PCたちにアッシュを捕まえさせ、今回の事件にかかわる団体・個人の情報をあらいざらい喋らせてしまってもいいでしょう。

以下に展開例を示します。

倉庫の前から逃げられないように包囲されたアッシュは観念し、PCたちに自分の知っているすべての情報を明かそうとします。

「君たちもアニー社長も企業間の争いに利用されているのだ。もっともアニーはそれを承知していることだろうが……」

ところが、突然、彼の後ろのシャッターが倉庫の中から破られます。シャッターを砕いた鋭い爪はそのままアッシュの肉体を引き裂いてしまいました。

倉庫の中に潜んでいたバイオモンスターはつぎにPCたちに襲いかかってきます。

その刺客は恐ろしい姿をしています。眼は赤く輝き(IRビジョンとしてもはたらきます)、両手、両足には猛獣のような鋭い爪、口腔内には同じく鋭い牙が生えそろっています。レスラーのような体格ですが、全身には皮膚がなく、むき出しの筋肉を覆っているのはしたたり落ちる黄緑色の粘膜です。この粘膜は防具効果があり、とくにレーザーに対してはA80もの防御力を持っています。

バイオモンスターのデータ
MV 5 REF 23 SLV/HP 8/28
W L修正値 チェックの必要なし
攻撃力(手足の爪または牙) +30、命中率 90%
防具(粘膜) A20/100%

PCたちはこの怪物を倒すことができるでしょうか。もし、PCたちがとてもかなわないようなら、GMはモンスターを退散させてかまいません。

このモンスターはまったく喋ることはできないし、知能も3歳児程度まで低下してしまっているので直接情報を聞き出すことはできません。

死体から得られる直接的手がかりは2つだけです。ひとつは怪物の片方の足にはめられているプレート付き鎖です。これには《シーガル研究体 NO 0087》とあります。もうひとつの手がかりはPCの誰かが生物学SR1もしくはEDUのAR25に成功しなければ得ることはできません。成功すれば、このモンスターが突然変異的なミュータントではなく、人工的に創られた、それも人間をベースにした生物であることが推測できます。モンスターの死体を専門家にみせることも可能かも知れませんが、結論は同じです。

「人工的に創られた生物には間違いないが、どこでいつ創られたのかはわからない」

専門的な事項はここでは手がかりになりませんし、もし専門家がそれをもとに黒幕を割り出したとしてもPCにそれを伝えることはありません。暗殺されるか口をつぐむかのどちらかです。

このイベントはPCたちに真の敵が別にいること、またそれがどういった種類の敵であるかを示唆するためのヒント的イベントです。

さて、PCたちが事後報告/真相究明のため《AIIBII》に出向いたとき、次のイベントが発生します。直接、アニーに会いに行かなくてもニュースなどでこのイベントを知ることにしてもかまわないでしょう。

ACT-3 究明

《AIIBII》のビルは、PCたちが建物に近づいたとき、大爆発を起こします。PERのAR20に成功すれば、走り去っていく怪しい車を発見できますが、路上にはガレキが降ってきており、その車を追いかけることはできません。

やがて救急車と警察が到着し、あたりは騒然となります。ビルはプロの手際で手ひどく破壊され、中にいた従業員、客の多くが死傷しました。運び出されていく怪我人の中にアニー社長の姿も見受けられます。彼女は重体です。

カーマイクルBTは、長年の間、うみねこ計画を邪魔してきた《AIIBII》に対し、ついに報復行動に出たのです。また、同時にこれはテク



ノニクス社への威嚇行動でもあります。PCはまだ知りませんが、カーマイクルに比べ、企業としての力が弱いテクノニクスは、一時的にせよこの件から手を引かざるをえないでしょう。サン＝アンジェルスにいたテクノニクスの他のエージェントはテキサナに引き上げていき、アニーらは切り捨てられることになります。

ちなみに、この爆破事件は《AIIBII》に客として来ていた数人の一般市民を狙ったテロであると報道されます。

PCたちはこれからどうするでしょう。PCまたはプレイヤーがそれを望むなら仕方ありませんが、ここでうやむやのうちにシナリオが終了することがないようにしてください。

だいたい、報酬は支払われていませんし、ここまでの事の次第もかなり不透明なので、PCたちは調査に乗り出したり、テキサナの《AIIBII》に連絡を取ろうとするでしょう。アニーは面会謝絶状態でPCはしばらく会うことはできません。

《AIIBII》関係者に連絡を取ろうとした

応対に出る者はアニーの裏稼業の事をほとんど知らないし、社長の回復を待ってくださいというばかりです。これは爆破騒ぎが一段落しても同じことです。

副社長アッシュは既に雲隠れしているか、またはACT-2で死亡しています。

調査を進める

そろそろネットワークからの検索から、ダイブ・ハッキングによる真実の究明に取りかからねばなりません。調べられる可能性がある項目をいくつか列記しましょう。

- 《AIIBII》について
- アニー個人について
- アッシュ個人について
- シーガル自然研究所について
- うみねこ計画について

これらのすべての非公開部分の情報はハッキングを実行するか、もしくはよほど腕利きの情報屋を見つけないことには手に入りません。

シーガル研究所の情報とうみねこ計画は実はハッキングでは調べることはできません。シーガル研究所は一般ネットワークとは切り離されたグリッドにあり、通常はオフライン状態なのです。うみねこ計画のデータもシーガル研究所に保管されているので同様に調べることはできません。PCたちは《AIIBII》、アニー、アッシュについて調べたあと、アニーの回復を待って話を聞くしかないでしょう。

裏情報についてはそのすべてがこれまでに解説してあります。必要に応じてかいつまんで説明してください。

《AIIBII》のグリッド

ALTOS 301階層

- 入口
  - システムへの通路
  - メインデータ
  - アニー個人使用エリア
  - アッシュ個人使用エリア
    - テクノニクスへの隠しライン
    - 設備管理プログラム
  - 顧客データ

障害の配置

入口　ウォール10が設定されており、直後にL３プロテクション×１

システムへの通路　L４プロテクション×１

メインデータ　障害はなし。ここで帳簿などを調べると、金の出所がわかります。

アニー個人使用エリア　トラップ８、同時にL２プロテクション×１。ここにはアニーのブローカーとしての仕事の記録があります。これとアッシュのエリアのデータを見れば《AHBH》の正体はほぼわかるでしょう。

アッシュ個人使用エリア　トラップ９、同時にL３プロテクション×１。こちらのデータはテクノニクス社に送られた報告記録です。

テクノニクスへの隠しライン　L４プロテクションを倒したあと、このラインを探すチャンスが与えられます。

設備管理プログラム　L２プロテクション×３。とくに目ぼしいものはありませんが、保安システムのプログラムはいじられた形跡があります。ビル爆破犯人の仕業でしょう。

顧客データ　ここにはとくに怪しいものはありません。

アニーについて調べる

アニーは過去の記録を（アクセスファイバー記録まで）書き換えています。PCがその正体を知るためには役所のアニーの戸籍記録からサーチの偽情報の看破に成功するしかありません。成功すればアニーの真のプロフィールが発見できます。

アッシュ個人について調べる

アッシュは別にネット内のデータを改ざんしていたわけではないし、情報屋にマークされるほど広範囲に裏稼業に手を出していたわけではありません。したがって、他の情報から推測的結論―彼はテクノニクスのエージェント、おそらくアニーのお目つけ的役割を果たしていたのではないか―を導き出すしかないでしょう。

ネット内の広告

情報収集の間、ちょっとひと休みしていたPCは、ネット内で、ハンター宛ての興味深いメッセージを拾い出すことができます。

「人捜し　サン・アンジェルスの廃虚地帯に隠れているアンドロイドを捜し出してくれたハンターに＄10000進呈」

アンドロイドの外観は人間そっくりで、その機能もなんら変わりないのだそうです。添えられた写真には８歳くらいの少女が写っています。コンボイ襲撃の時、少女を見たPCは彼女であると断定できます。また他にこの少女がアニーにそっくりだということも指摘できます。

この広告はカーマイクルBTとテクノニクス社の両方からほぼ同じ時間に出されています。

アニーは頭部に深刻な損傷を受けましたが、その日の夜か、次の日の夜には何とか病院を抜け出してきます。PCは病院を抜け出そうとしている、または抜け出して夜の街をふらふら歩いている彼女を偶然発見することになります。彼女は、もしもの時のために用意してあったダウンタウンの隠れ家に向かうつもりでした。

また、この隠れ家から情報屋を通じてPCたちとコンタクトしようとするというセッティングでもいいでしょう。

「君たちには申し訳ないことをした」

彼女はPCたちに今回の事態を説明します。依頼に不手際があって、同士討ちをさせてしまったこと、報酬が払えなかったことなどを詫びるでしょう。

PCがすべての真相を話すように言えば、彼女は観念したように、シーガル研究所とうみねこ計画について明かします。

また、もし、PCが《AHBH》とアニーに関して十分な情報を集めていず、しかも真相を知りたがったなら、思い詰めた顔でひとしきり悩んだ後、すべてを説明してくれます。

こうした秘密情報は今の彼女にとってはもはや隠しておく必要もないことです。

シーガル自然研究所

バイオテクノロジーの権威、シーガル博士が中心となって設立した組織とされています。表向きは植物の品種改良と自然環境回復の研究を細々と行なっていることになっていますが、研究所の中ではうみねこ計画に基づいた研究・実験が行なわれています。

今回は、荒野でいくつかの実験体の適応テストをするつもりでした。カーマイクルのうみねこ計画とその実験は公にされるべき性格の物ではありませんが、大量の機材を荒野に輸送すれば、どうせ人目についてしまいますから、カモフラージュのため、あえて堂々とコンボイを組むことにしたのです。おおやけには植物栽培の実験と申し出ていますが、コンボイにカーマイクルのマークなどは入れていません。うみねこ計画を推進しているシーガル自然研究所の所有トレーラーです。

このシナリオでは研究所はストーリーに大きく関与してこないし、その実体も公表されることはないでしょう。もしされてももみ消されるだけです。

うみねこ計画

《うみねこ》は計画自体にあまり関係ないただのコードネームです。人間の細胞を他の生物の細胞と融合させ、超人を創ろうといういささか気違いじみた計画で、しかもこれは人類を救うための計画ではなく、純粋により強い兵士を創るための研究です。この計画はカーマイクルBTの社内でもトップシークレットでごく一部のVIPしか知らないことです。

長年の研究の結果、他の生物との細胞融合にはZQ因子という遺伝物質が深く関与していることがわかりました。ZQ因子はほんのひとにぎりの人間しか持っていません。シーガル研究所ではこの因子を持つ人間を秘かに捕まえてきては、実験の材料にしているようです。アニーはその最たる犠牲者でしょう。

「さあ、もう行かなくては。研究所の奴らへの復讐はまだまだかかりそうだが、娘だけは、あの子だけはカーマイクルにもテクノニクスにも渡すわけにはいかない」

彼女はふらふらしながらも、隠れ家にあった武器で装備を整え、出発しようとします。そのジャケットのポケットから１枚の写真が落ちるのを発見できるでしょう。

この写真はネットの広告で先ほど見た少女の写真です。

「その子は、アニタはアンドロイドなんかじゃない。８年前、研究所で私の細胞、それも生殖細胞をベースに創られた人工生命体、私の娘のような存在なのだ」

少女は襲撃時のドサクサに紛れ、コンボイから逃げ出して、廃虚のどこかに隠れているようです。アニーは《AHBH》が爆破される直前にそのことを諜報員からの連絡で知りました。重傷を負ったアニーが病院を抜け出した理由はこれです。彼女は単身、少女を救出にいくつもりなのです。
少女がどんな力を秘めているのかはわかりませんが、カーマイクル、テクニクスの両方、そして賞金目当てのハンターたちが今ごろ、廃虚地帯を捜しまわっているはずです。
こんな状態の彼女が行っても、カーマイクルBTに捕まるのがオチでしょう。
PCは彼女に協力して共に廃虚に向かうでしょうか。また、PCはあきらめるよう彼女を説得するかもしれませんが、それは無駄というものです。
PCが協力を申し出れば、彼女はやっと少しだけ微笑みます。
「今の私には君たちに支払えるものはない……。それでも一緒に行ってくれるのか？　ありがとう。感謝の言葉もない」

PCたちがただ働きをよしとしないと予想できたなら、GMはプロットを変更してください。
アニーはさすがにたったひとりでは少女を救出できないので、一番最近に知り合って、おそらくまだサン・アンジェルスにいるであろうPCたちを頼ることにします。
彼女は真実をひととおり話したあと、危険な依頼を受けてくれるよう頼みます。

依頼主　アニー・バロウズ
内容　依頼主を伴って廃虚地帯に潜む少女アニタの捜索／救出を行なうこと。カーマイクルBTとテクノニクスの私兵、賞金目当てのハンターなどとの戦闘が予想される。
条件　なし
報酬　総額＄5000
割の悪い仕事です。危険度に関しては計り知ることはできません。まったく安全かも知れないし、まわりすべてを敵に囲まれるかも知れません。契約といっても情がらみとなるでしょうから、内容について、とくに報酬についてはGMに一任します。古袋で支払われますが、この金はアニーが隠れ家に隠しておいたものです。

PCが彼女を呼び止めない、または彼女と一緒にどうしても廃虚に向かわないなら、シナリオはすべての真相を明らかにしたということだけで、大した報酬も満足感も得られずに終了します。アニーの行く末を少なからず案じながら、PCたちはねぐらに戻ることになるでしょう。

ACT-4　復讐の炎

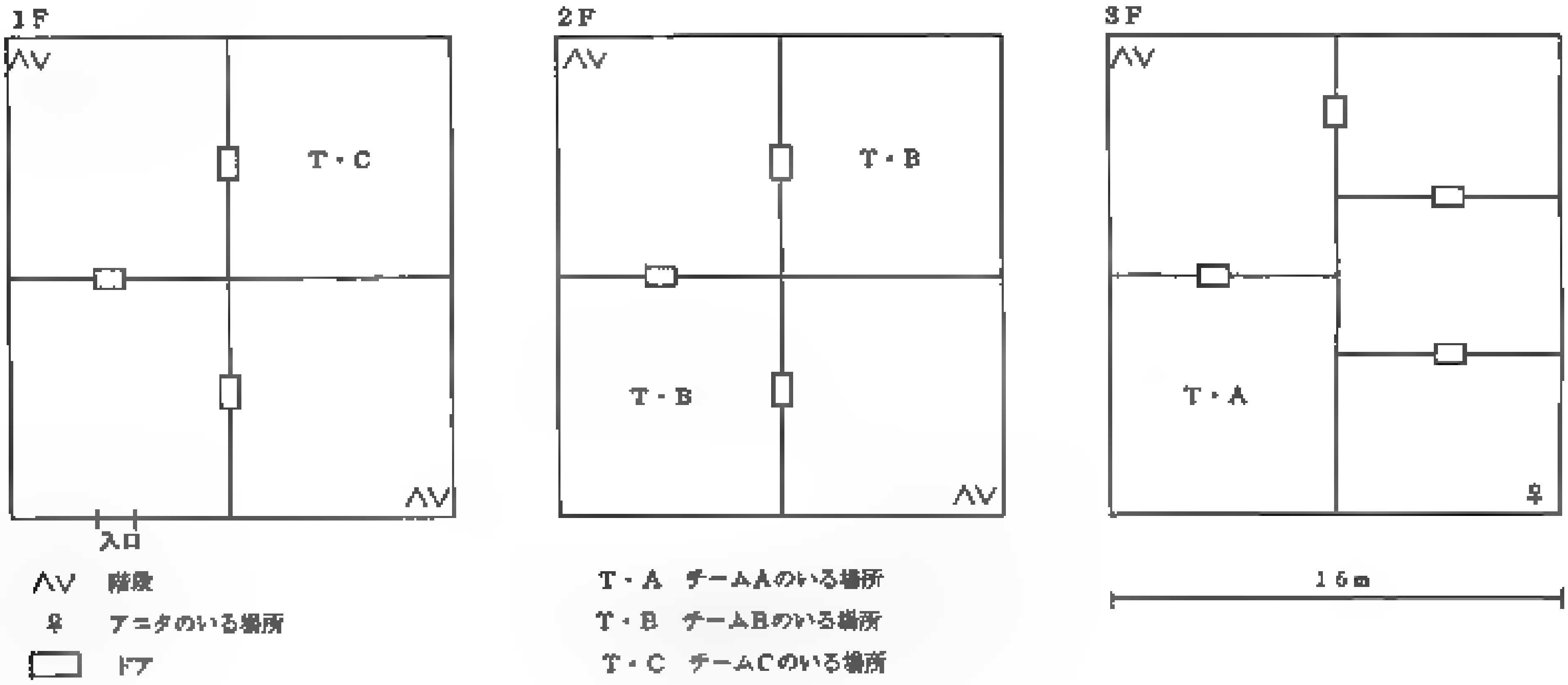
準備を整えたPCたちは廃虚地帯へと向かいます。広大かつ入り組んだ迷路のような廃虚からたったひとりの人間を探し出すのは非常に困難です。しかし、他に遅れて捜索に参加したPCたちは、既に包囲されたアニタを目の当たりにすることになるのです。
夜の廃虚地帯の一角にある建物、ここにはテクノニクス社の出した10数台の戦闘車両と、100名ほどの私兵、それとハンターが集まっています。この集団をさらに50mほど離れて遠巻きにしている部隊があります。こちらはカーマイクルBTの出した捜索隊とそれに荷担しているハンターたちです。ここで2つの集団がぶつかれば都市間紛争に発展しかねませんから、今は静観していますが、すきあらば少女をかすめとろうとしています。あるいはシティで待つ上司の指示を仰いでいる最中かも知れません。
目標の少女は照らし出された建物の中にいるらしいのですが、どうやらまだ捕まってはいないようです。
PCたちはこの包囲集団に容易には近づくことはできません。外周はカーマイクルBTの接近を恐れたテクノニクスの兵がしっかりとガードしています。この囲みから問題の建物までは約10m。ガードしている戦闘車両の攻撃（GMが1D10＋5台の戦闘メカをMH基本セットのサンプルデータから適当に選び出しておきます）を突破して建物内に入ることは可能かも知れませんが、PCたち自身は無事に済んだとしても、そのメカは間違いなく完全に破壊されてしまうでしょう。
PCたちが手をこまねいていると、遠方に待機していたカーマイクルの部隊が押し寄せてきます。カーマイクル側はついにテクノニクスの部隊を蹴散らして実験体を奪還することに決定したのです。
この隙を狙って建物内に飛び込むのがもっともましな方法です。この時、PCたちはいくつかのチェックをしなければなりません。

●各ドライバーは〈地上車全般〉〈コンバットシェル〉〈小型艇ナビゲート〉などで走破チェックをしなければなりません。これは弾丸飛び交う戦場をうまく突破できるかどうかのチェックです。それぞれSR½で行ない、失敗するとGMの決めておいた重火器か搭載火器の攻撃を1射受けます。このチェックは成功するか、メカが破壊されるまで何度でも行なえますが、戦場から撤退するという行動も選択できます。この場合、作戦は失敗であきらめてシティに引き帰すということになります。
●その他に何台かの敵車両との戦闘をやらせてもよいでしょう。

建物にたどり着けたのはPCたちの他はやはり数チームの手練のハンターです。データとPCたちに対する反応はそれぞれ以下のとおりです。なお、建物内ではすべてのメカは使用できません。屋外に乗り捨てることになります。

チームA　4名　テクノニクス側にいたチームで、アニタについて詳しい情報を持っています。PCたちが先制攻撃をしないかぎり、向こうから攻撃をしてくることはなく、情報をもたらしてくれます。彼らはアニタを恐れているのです。3階におり、ひとりでも倒されると、建物から撤退していきます。
データ平均値
REF14　SUV／HP　C／12
WIL±0　（格闘の）攻撃力　＋3
防具　オートプロテクター各種
装備　9mmSMG、7.62mmバトル、手榴弾、ナイフなど
戦闘に関連する取得スキル　小火器　80%、投擲　60%、ナイフコンバット　70%、格闘回避　70%など

チームB　6名
荒くれぞろいのチームで他のチームを発見すると問答無用で攻撃してきます。2階でPCを待ち受けており、ここから離れることはありません。メンバーが半数になると建物から撤退していきます。
データ平均値
REF18　SUV／HP　S／25
WIL－2　（格闘の）攻撃力　＋20
防具　メタルスキン、または防弾ジャケットなど
装備　ショットガン、7.62mmLMG、20mmサイボーグライフル、蛮刀など
戦闘に関連する取得スキル　小火器　80%、重火器　50%、ナイフコンバット　80%、格闘回避　70%など



チームC　4名

不意討ちや狙撃によって攻撃を仕掛け、反撃を受けるとすぐ隠れてしまいます。最後のひとりになるまで建物から出ていきません。1階に潜んでいますが、PCが上の階に逃げても着実に追ってきます。

データ平均値

REF15　SUV／HP　0／8

WIL＋1　(格闘の)攻撃力　±0

防具　ファイバーシャツなど

装備　22Cal MP、スコープ付き5.56mmオートライフル、フラッシュグレネード、スペツナズナイフなど

戦闘に関連する取得スキル　ストーキング　100%、小火器　50%、狙撃　20%、投擲　80%、ナイフコンバット　100%、格闘回避　70%など

チームAからもたらされる情報

アニタは特殊な遺伝子操作によって恐ろしいバイオモンスターに変身できるのだそうです。彼女は身を守るためにモンスターに変身したまま3階の奥の部屋におり、近づく者をその蔓の触手で倒してしまうのだとのことです。捕獲は非常に難しいのですが、PCたちと協力すればなんとか可能であると考えています。彼らと協力して事に当たっても、結局は裏切る結果になってしまいますからやめておくべきです。PCがアニタを連れ去ることを知れば、チームAのメンバーは襲いかかってきます。

PCは何とか3階に到着することができたでしょうか。奥の狭い部屋にたどり着くまでにいくつかの死体を発見できます。問題の部屋はまさに血の海となっているでしょう。

隅の壁には蜘蛛の卵のような薄汚く巨大な繭が張り付いているだけです。これが変身を遂げた少女アニタです。誰かが部屋に入っていくと、繭は小刻みに振動を始めます。部屋に入ることを中止しないなら、繭から信じられないスピードで鋭いかぎ爪のついた触手が伸びてきて、侵入者を攻撃します。一度に繰り出せる触手の本数は20本以上で、部屋にいるすべての目標に対し攻撃が可能です。

アニタのデータ

MV　0　(触手の)REF30　SUV／HP　8／28

WIL修正値　チェックの必要なし

攻撃力　+40、命中率　90%、追加被害　シフト1(毒、サイバーには効果なし)

防具　なし

アニーは直感的にこれがアニタの変わり果てた姿であると理解できます。彼女はアニタを何とか説得し、連れて逃げようと試みます。彼女は説得の言葉を投げかけながら部屋に入っていきますが、踏み込んだ途端、触手の攻撃を受けてその場に倒れてしまいます。アニーの無茶な行動を止めるつもりならそれでもかまいません。

やがて、階下が騒がしくなってきます。後続のハンターかどちらかの企業の私兵が迫ってきているのです。すると、くぐもった少女の声が部屋に響きます。

「あなたは誰？　私を助けに来てくれたの？　でももう遅いわ……、私はもう元の姿に戻れない。こんな格好で生きていくのはイヤ。だから、私をここで死なせて……」

ぐずぐずしている暇はありません。アニタに攻撃の意志がなくても、その本能によって近づく者には必ず攻撃をしてしまいます。また繭に近づけたとしてもそれは壁にしっかり張り付いていてとても短時間では取れそうにありません。

アニーが既に攻撃を受けていたなら、彼女は意を決して、PCたちにここから去るよう言い、懐から手榴弾を取り出します。

「この怪我では私は逃げられそうにない。せめて、不幸せだった娘についていってやりたい……」

PCたちが奥の部屋から離れてまもなく、鈍い轟音が響くでしょう。

アニーがダメージを受けていなくて、PCたちが強く説得した場合、彼女は新たなる復讐の意志を固め、PCたちと共にここから脱出することにします。アニタの部屋には手榴弾が投げ込まれます。こんな姿のま

ま回収されるよりは、本人の意志どおり死なせてやった方が幸せです。

ＰＣたちは別の部屋に隠れていて、突入してきた連中が奥の部屋を調べている間に逃げ出すことができるでしょう。アニーの顔さえ隠しておけば、このドサクサに紛れることは簡単です。

一行は無事に隠れ家に戻ってこられたでしょうか。

アニーはＰＣたちに礼を述べた後、別れの前に彼らの前で誓いをたてます。

「私は必ず復讐を遂げる。アニタのためにも、そしてまだ研究所にいるだろう私の子供たちと、私と同じように計画の犠牲となった人々のためにも！」

復讐だけを胸に生きる悲しき女性、アニー・バロウズ。彼女の姿はＰＣたちにはどのように映るのでしょうか……。

END



シナリオ3

MANDARA MATRIX マンダラ＝マトリクス

KABUKI KIRISHIMA

はじめに

プレイ人数　このシナリオは４～６人程度のキャラクターで遊んでください。最低でもネットライナーが1人必要です。また、ネットライナー以外のキャラクターもジャック＝イン端子を持っていることが望まれます。

シナリオの舞台

　このシナリオの舞台は北米のメガ＝シティ、サン＝アンジェルスです。サイバースペースはＡＬＴＯＳ(ＦＡＮＴＡＳ言語使用)です。

サイバースペース比叡山

　サン＝アンジェルスの住人たちが太平洋の向側にある神秘の国"日本"について語るとき、必ずと言ってよいほどあげられる言葉があります。「ジャパン・テック」と称される高度な技術力、非現代的な行動原理と規範を持つ武闘集団「ヤクザ」「サムライ」、そして科学技術と宗教秘儀の結合によって、サイバースペースの中に神秘的領域を構築することに成功した「サイバースペース比叡山」です。

「サイバー比叡山」は22世紀の日本に現れた宗教的組織複合体で、僧兵と呼ばれる組織化された強力なネットライナーの一団を擁し、帝都電脳網に隠然たる勢力を築いています。そして近年では巨大企業による支配体制を脅かし始めています。

シナリオの背景

「サイバー比叡山」は構成員の脳にパルス発生機を埋め込むことによって、構成員の活動状況の把握、機密保持、反逆者の抹殺と牽制などを行なっています。

　しかし、中にはこれに従うことができない者もいました。『サイバー比叡山』の戦闘部隊、薬師十二神将のひとり、迷企羅の葛城弘一郎です。彼は自分の娘、美夜にパルス発生機が埋め込まれようとしたとき、それを黙って見ていることができませんでした。そして、手術が行なわれる直前になって、マンダラ＝マトリクス・ソフトを持たせて娘を密かに日本から脱出させました。しかし、彼女の後には「サイバー比叡山」の追手が迫っていたのです。

ACT−1　鬼面童子

突然の依頼

　ＰＣたちが馴染みのバァでくつろいでいると、ブローカーから呼びだしがかかります。

「よう　そろいもそろって不景気なツラしてるな。こいつァ、スカッと一発、仕事を決めるのは無理な話か、ええっ？」

　ブローカーの紹介する仕事の内容は、その日の午後、ネオ・サンフランシスコ空港に到着する日本人の少女をサン＝アンジェルス市内に住んでいる祖父を探し、そこに送り届けるというものです。ブローカーによれば、依頼主は護衛することになる本人で、ネオ＝サンフランシスコ空港に向かって飛んでいる亜軌道シャトル、パン＝パシフィックライン204便からハンターの斡旋を依頼してきたといいます。ＰＣたちが決めないようなら、時間がないので他のハンターに連絡をとります。

依頼主　葛城美夜
内容　祖父の捜索とサン＝アンジェルス市内での護衛
条件　依頼主の到着後、すぐに仕事を開始すること
期限　依頼内容が完了した時点で終了
報酬　20,000ドル

　ＰＣたちが引き受けるようであれば、手近にあるディスプレイなどに護衛対象の映像が映し出されます。映し出されたのはまっすぐな黒い髪を長くのばした14、5歳の少女です。これは、美夜がシャトルの機上からブローカーに連絡を取ってきたときのものです。
「シャトルの到着は30分後だ。待たせるんじゃないぞ」

ネオ＝サンフランシスコ空港について

　空港のあるサンフランシスコ・エリアの大部分は、１級、２級の保安区であり、自衛用の小型銃器の携帯しか認められていません。武器１類のうち、サブマシンガン、マシンピストル、短針銃、テイザー、サブマシンガン、ソニックガンを除いたものを自衛用小型銃器とします。火器を搭載したＭＡＤでの乗り入れも認められません。装甲強化に関しては特に制限はありません。

　移動中に、車両に装備した装置でメガ＝シティの各種情報サービスにアクセスしたり、公共交通機関のターミナルで公衆端末を使えば、シャトルの出発地、正確な到着時刻、到着ゲート、空港のフロア構成(空港を訪れる人々に解放されている部分に限ります)などを知ることができるでしょう。

　ネオ＝サンフランシスコ空港はサンフランシスコ・エノブ洲の海上に位置しており、陸地側とは長さ２kmほどの海上道路で結ばれています。海上道路と平行してシャトルライナーの高架路が走っています。海上道路は片側４車線、シャトルライナーの線路は開放式です。

　車で空港に向かった場合、車は駐車場に回されます。駐車場は５階建てで、入口で駐車スペース(階、場所)を指示されます。

空港ビルのおおまかなフロア構成

1階　中央入口、貨物ゲート、港への連絡路
2階　一般フロア　シャトルライナー駅、駐車場、ホテルとの連絡路
3階　到着ロビー、入関諸手続き
4階　出発ロビー、出関諸手続き

ＰＣたちが空港に着くと204便は既に着陸し、乗客たちはゲートを出て入関手続きを行なっています。到着ロビーで待っていれば、手続きを終えて出てくる美夜と会うことができます。

大きな鞄を抱えてロビーに出てきた彼女は、不安そうに辺りを見回していますが、ＰＣたちが仕事を引き受けたハンターであることを知ると、途端に顔を輝かせます。彼女はとても無警戒で、その様子からはシャトルの上からハンターの斡旋を依頼してくるような人間には見えません。

ここでＰＣのひとりにＰＥＲのＡＲ15でチェックをさせてください。成功すれば奇抜なサイボーグ用コートを着けたサイボーグが、人の流れに逆らって近づいてくることがわかります（周囲に注意を払っているＰＣがいれば、自動的に発見してもかまいません）。さらに周囲を見回せば、別の方向から接近する似たようなサイボーグを次々と発見することができます。合計６体を発見できます。

彼らは《サイバースペース比叡山》が、美夜を捕獲するために指し向けたフルボーグ《鬼面童子》です。ＰＣが気づかれたことがわかると、彼らは行動を開始します。

葛城美夜

14歳。日本人。《サイバー比叡山》で修業を積んでいましたが、パルス発生機の埋め込み手術の前に、父の手によって日本を脱出させられました。母親とは６歳のときに死別しています。ジャック＝イン・システム中のバイオ・チップにマンダラ　マトリクス組み込みソフトの起動コードである真言（マントラ）を記憶しています。

能力値
ＳＴＲ　8　ＲＥＦ　15　ＤＥＸ　12　ＩＮＴ　12　ＥＤＪ　10
ＰＥＲ　17　ＳＹＭ　16　ＷＩＬ　16　ＳＪＶ　Ｅ　ＨＰ　3
主な取得スキル　特記すべきスキルはありません。
サイバー化状況　ジャック＝イン端子×１（耳の後）

《鬼面童子》六道鬼

地獄童子、餓鬼童子、畜生童子、修羅童子、人童子、天童子　の６体。『サイバースペース比叡山』の特殊フルボーグ《鬼面童子》です。身長約180cm。ズングリとした体形で中国風の甲冑をまとい、顔面は醜い獣の形をしています。ボディは石像のように見え、胸当てにはそれぞれ「地獄道」「餓鬼道」「畜生道」「修羅道」「人道」「天道」の文字の浮き彫りがあります。

彼らは作務衣と羽織を着ています。羽織の右襟には「鬼面童子」、左襟には「六道輪廻」、背中には各童子の名前が染め抜かれています。

能力値
ＳＴＲ　20　ＲＥＦ　30　ＤＥＸ　10　ＩＮＴ　8　ＥＤＪ　8
ＰＥＲ　30　ＳＹＭ　6　ＷＩＬ　6　ＳＪＶ　Ｓ　ＨＰ　25
主な取得スキル　公用語　48%、土地カン　50%、地上車全般　60%、ストーキング　60%、素手戦闘　130%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　70%、空中・０Ｇ機動　80%
サイバー状況　鬼面童子（装甲全身Ａ70／80%）、Ｒビジョン、ブースターレッグ、メンタルスタビライザー
※能力値、技能は６体共通です。また、ブースターを使っての体当たり（鉄



身弾）および両腕の前腕部をガスで射ち出すことができます（鉄腕砲）。腕には神経を内蔵した長さ５ｍのワイヤー（切り放し可能）がついています。１回のガス・チャージで３回発射できます。主に特殊活動に使用します。

名称	火力	ＥＮＣ	追加	スキル	実質効果		限界
					対人	対物	ダメージ
鉄身弾	80	－	シフト１	〈特殊武器〉	○	○	30
鉄腕砲	20	－	－	〈特殊武器〉	○	×	20

空港からの脱出

《鬼面童子》は美夜の捕獲を第一に行動します。邪魔をする者は排除しますが、特にＰＣだけを狙って攻撃することはありません。

ＰＣには十分な装備がないので、６体のフルボーグを相手に渡りあうのは容易ではないでしょう。美夜を保護しつつ、ＭＡＤ（または一般車輌）かシャトルライナーで空港を出ることになります。

《鬼面童子》は６体いるので、複数のグループ（シャトル組と車組、後述）に分かれてＰＣを追跡します。

以下に、アクションの手がかりとなる要素をあげます。

１．入手可能な武器

空港警備員が所持している武器　5.56mmオート、9mmカートレス、スタンスティック

２．空港からの脱出方法

・ＭＡＤまたは一般車輌

ＰＣが自分のＭＡＤ、または車にたどり着くことができない場合には駐車場に駐車されている車や、空港ビル正面出入口付近で停車中の車を





手に入れることができます。駐車中の車のドアはすべてロックされており、解除には〈精密メカニクス〉または〈エレクトロニクス〉のSR1/2に成功することが必要です。停車中の車のドアはロックされていません。

型式	タイプ	MV/REF	HP	装甲ポイント	乗員
スポーツ車	V	50／9	10	70	2(+2)
セダン	V	45／8	10	200	5
コンバーチブルカー	V	45／8	10	150	6
大型バス	V	30／6	25	1500	40
スポーツホバー	H	85／12	10	100	2(+2)
VIP用リムジン	H	80／10	20	350	5

装甲版　(全面)A100/90%、兵装・エレキシールド

細部命中表

タイプV(コンバーチブルカーを除く)

1～7,本体　8　エンジン　9,タイヤ　10　貨物・乗客

コンバーチブルカー

1～6　本体　7,エンジン　8　タイヤ　9～10　貨物・乗客

タイプH

1～8,本体　9　エンジン　10,貨物・乗客

《鬼面童子》はリムジンか大型バスを強奪するか、トラックやバスなどの大型車のルーフに便乗してPCの車を追跡します。PCがシャトルライナーを使っている場合でも、車で追いかけて圧力を加えます。

道路上ではPCの車の前を押さえたり、車をぎりぎりまで接近させてPCの車に乗り移ろうとします。ブースターを使って水平ジャンプも行ないます。

車を運転しているPCがセンサーやミラー、直接の視認などによって《鬼面童子》の行動を把握しているか、他のPCの具体的かつ的確な指示(どの方向にハンドルを切れ、ブレーキを踏め、など)があれば、〈地上車全般〉のSR1/4で避けることができます。車とサイバーリンクしている場合は、〈ナビゲート〉SR1/2で避けることができます(通常の〈ナビゲート〉による回避とは効果が違います。注意してください)。

・シャトルライナー

シャトルライナーの発着プラットホームは、空港ビルとは2階部分で結ばれています。この通路は駐車場への通路の反対側にあります。PCがプラットホームに向かった場合、ホームには常に発車直前のシャトル(6輌編成)がいるものとします。

《鬼面童子》はシャトルに乗ったPCたちを追って、またはPCの先回りをするためにシャトルに取りつきます。PCがシャトルの内部にいる場合は、最後尾の車輌から車内に侵入しようとします。PCが車で移動している場合は、シャトルの屋根に上り、道路と線路が交差する部分でPCの車に乗り移ろうとします。

シャトルライナーの運行は完全に自動化されています。正規の運行プログラムを変更するには、先頭車輌の管制室部分に侵入して、緊急停止スイッチを作動させるか、AIをシステムジャックしなければなりません。管制部へは、客室との壁際の床にある点検用ハッチから侵入できます。ハッチには鍵がかかっています。

緊急停止スイッチにはパスワードによるセキュリティが設定されています。突破は〈アクセス〉SR1/4または〈コードワーク〉で判定します。AIはC級AIで、セキュリティは突破値10のロジックウォールのみです。

列車内には1輌おきに公衆端末が用意されていますが、ここから直接シャトルのAIに侵入することはできません。

・海路

空港が海上にあることから、船での脱出を思いつくPCがいるかもしれませんが、ここでは使わせないようにしてください。

3　追跡劇の顛末

この追いかけっこは、空港ビル3階の到着フロアから始って、海上道路が陸に差しかかるあたりで終了します。車かシャトルライナーに乗ってからの時間は1分(20戦闘ターン)程度を目安にしてください。

《鬼面童子》が乗っている車を破壊したり、車やシャトルライナーにしがみついているところを突き落としたり、PCたちの車に乗り移ろうとするところを避けたりして、振り切らせてください。PCたちが車やシャトルに乗る前に何体かを脱落させてもかまいません。

途中で足留めをされて、どうにもならなくなってしまったら、集結した空港警備部隊が現れて《鬼面童子》を牽制します。その間にPCたちに逃げ出すチャンスを与えてください。

空港で事件が発生すると、即座にSWATもしくはRPが出動しますが、どちらもPCたちが《鬼面童子》の追跡を振り切る以前に現場に到着することはできません。

PCたちが《鬼面童子》を振り切ったら、ACT-1は終了です。

その他

脱出の途中、PCが美夜に《鬼面童子》について尋ねた場合(そんな余裕があればの話ですが)、美夜は「ごっ、ごめんなさい。実は…」と言って、今自分たちを追いかけてきているのは、日本の《サイバースペース比叡山》が使っているフルボーグ《鬼面童子》で、日本から自分を追いかけてきたのだと答えます。詳しいことを聞く余裕はありません。

> **《鬼面童子》**
>
> サイバー化技術の発達によって、人間は新しい感覚や運動能力を手に入れることが可能になりましたが、同時に人間の脳ではそれらの情報を十分に処理できないことも明らかになりました。今まで処理していなかった光の波長や音、感覚を処理する能力は、人間の脳には備わっていなかったのです。そこで、サイボーグが備える機能に類似した能力を元々持っている動物の中枢神経の利用が考えられました。
>
> この試みはおおむね良好な結果を得ましたが、動物に強力な能力を持たせることについて理解が得られず、人間以外の哺乳類のフルボーグはほとんど実用化されていません。《鬼面童子》シリーズは数少ない例外なのです。

ACT-2　十二神将

調査

空港からの脱出すると、美夜はサンフランシスコ・エリアにあるホテルに行くようにPCたちに頼みます。そのホテルを選んだ理由を尋ねられると、部屋に端末が備えつけられているからだと答えます。PCが他に適当な場所を知っていれば行き先を変更してもかまいませんが、彼女には泊る場所が必要です。いずれにしても職術の都合上、PC(の何人か)と美夜は同じ場所にいる必要があります。途中で追跡戦のなごり(破れた服や、血痕)を消したり、車を取り替えることを許してもかまいません。

ホテルなどに到着すると、美夜は休息と傷の手当のために、PCに部屋にあがるように勧め(頼み)ます。それが一段落つくと、詳しい事情と祖父の捜索について説明します。

美夜の父、葛城弘一郎は日本の《サイバー比叡山》のメンバーでした。彼らの子弟は15歳になると《サイバー比叡山》に入山して修業を始めます。そのための予備修業が終わり、15歳の誕生日を4日後に控えた今朝、彼女は父親から、急に身の回りのものをまとめてサン＝アンジェルスの祖父のところに行くように言われました(弾軌道シャトルは千葉、サン＝アンジェルス間を2時間弱で結んでいます)。彼女は父のただならぬ様子を見て言われるままにシャトルに乗りました。その後、シャトルの中で彼女は父が鞄に入れたらしいメッセージ用のディスクを発見します。

「美夜へ

お前は私がこのようなことをするのを多分、不思議に思うことだろう。私も不思議に思っている。お前はもうすぐお山に入り、修業を始めるはずだ。いや、はずだった。そこでは、お山にすべてを捧げるため、俗世のすべてを捨てることになる。お前には信じられないことかもしれないが、私や死んだお母さんやのことも忘れてしまうのだ。私たちはあらゆるものを捨てて、お山に奉仕するのだ。お前も知ってのとおり、私は死んだお母さんの記憶をも捨ててしまった。それは弱さにつながるからだ。今ではお前のお母さんがいたということしか憶えていない。

しかし、私はこのような人生をお前に強いることはできない。お前にはこのような人生を送ってほしくない。自由に生きてほしい。そして私やお母さんのこと、お前が大切にしていたすべてのことを憶えていてほしいのだ。

私には、サン＝アンジェルスのENCUという企業から、私のお山に捧げた人生が始っているという記憶しかない。多分、そこには私の父、葛城玄蔵がいるはずだ。そこには私の育った街や通りがあり、友人たちがいるはずだが、それはもう私の記憶にはない」

弘一郎は15年前、父の玄蔵の反対を押し切ってサン＝アンジェルスを離れて日本に移り、《サイバー比叡山》に入山しました。修業の課程で《サイバー比叡山》は忠誠心と強い動機づけを行なうため、記憶に操作を加えます。そのため幾つかの記憶は失われ、弘一郎は玄蔵が「サン＝アンジェルスにいる」としか美夜に伝えることができませんでした。玄蔵はサンフランシスコ・エリアのジャパニーズタウンに住んでいます。

以下はジャパニーズタウンとジャパニーズタウンのKOTODAMA系ネット、リトル・トキオ(後述)について、図書館などの一般的な情報サービスで入手できる情報です。

なお、ゲーム中の年代がはっきり決まっているのなら、以後の○年前という表現は、すべて具体的な年号に直してください。

ジャパニーズタウン

22世紀初めに起ったレトロカルチャーのブームの中でメガニシティのあちこちに、意識的に民族、人種、文化を強調した街(居住区)がつくられました。ジャパニーズタウンもそのひとつです。街並みは20世紀末から21世紀はじめの日本をモデルにしてつくられ、ハイテク時代以前の古い町並みと、消費文明の落とし子のような電気製品店街などが混在しています。ブームが去った後、大半の街は消滅してしまいましたが、ジャパニーズタウンは健在で、今でも故郷の姿を懐かしむ日本人が住み着いてしまうことが多くあると言われています。居住区の管理はリトル・トキオというKOTODAMA系ネットによって行なわれています。

リトル・トキオ

ジャパニーズタウンの建設にあたったプランナーは、ジャパニーズタウンを覆うコンピューターネットワークを独立させた上、そこにKOTODAMA系言語を使用しました。これがリトル・トキオです。容量と



能力はALTOSの1クラスター（ローカルネットの基本単位で、1基のA級AIによって管理される記憶装置の集合の呼び名）に相当します。独立していると言ってもホストはALTOSを構成するクラスター管理AIの1基ですから、重要な機能はALTOS上で管理、運営され、メジャーネットとの接続もALTOSを通じて行なわれています。
帝都電脳網との交流が盛んですが、最新ソフトが供給されるスピードはあまり速くありません。

島崎弘一のデータはリトル・トキオ上で管理されているので、ALTOS上で検索作業を行なっても発見できません。検索にかかる時間はGMが決めてください。検索条件を絞り込んだ場合は、即座に結果を出してもかまいません。
検索作業中、類似の情報として、島崎弘一という名前が発見できます。そこにもメッセージディスクにあったENCUという企業名が見られます。

ENCU

イースト・ネットワーク・コミュニケーション・アンリミテッド（East Network Communication Unlimited：ENCU）はサン＝アンジェルスに本社を置くネットワークそのものの情報を売る企業です。膨大な数にふくれ上がったネットのどれを選べば自分の望むサービスが受けられるか、という情報を提供しているのです。ネットライナーならば、便利なサービスのひとつとして知っていてもかまわないでしょう。
ENCUは《サイバー比叡山》のため、エージェントの偽装身分や事業の隠れ蓑で収集したネットワークの情報を提供しています。これを行なっているのは広報部資料室というセクションです。一部の幹部を除けば、ENCUと《サイバー比叡山》との関係を知っている者はいません。
島崎弘一についてENCUに問い合わせた場合、在籍していないという答が帰ってきます。過去にさかのぼって調べれば、18年前から15年前にかけて3年間ENCUに勤務していたことがわかります。最初の2年半は調査部（ネットワークの調査を行なう部署）、最後の6か月は広報部資料室に配属されています。社内の状況を比較的よく把握できる立場の社員（総務、受け付けなど）との接触に成功すれば、広報部資料室はメンバーの入れ替わりが激しい部署であることがわかります。

ENCUデータエリア

ENCUのデータエリアはミドルグリッドに位置しています。
グリッド入り口：突破値7のロックウォール、ワーウルフ×2
ルートはふたつに分岐します。それぞれ、営業用のネット情報データベースへの通路、社員情報管理データベースへの通路だということがわかります。
A：ネット情報データベースへの通路。セキュリティは、通路の壁に設置された吊り天井（発見値8）、および、データベース入口に配置された、エヴィルマシン、バジリスクです。
B：社員情報管理データベースへの通路。セキュリティは、通路の壁に設置されたスタンガス（発見値9）、および、データベース入口に配置されたワーウルフ、ピクシー×2、ミノタウロスです。

ネット情報データベース

ENCUの1業務であるネットワーク関係の情報が収められています。提供する情報の種類、信頼性、加入条件、使用料金、加入者へのサービス、他ネットとの接続状況などの情報が、ほぼすべてのローカルネットと多数のインディーズネットについてストックされています。いわばネットワークのカタログのようなものです。

社員情報管理データベース

ENCUの社員のデータが収められています。ただし、島崎弘一が所属していたはずの広報部資料室のデータは中身がありません。社員名と

在籍期間以外には、職歴、個人口座、居住地などの個人データがまったくないのです。

ＰＣたちがデータベースに侵入すると少し時間をおいてから、部屋の角から高速で回転する光の車輪が現れます（アクセスの場合は〈サーチ〉〈データブロー〉の開始後）。

《護法輪》×３　命中率80%　ダメージ１　特殊能力　以下を参照。

《護法輪》は《サイバー比叡山》が開発した特殊な攻撃プログラムで、サイバーイメージ＝「意識を構成するデータ」に寄生して、侵入者の本体に影響を与えることを目的としています。《護法輪》は攻撃値のみを持ち、破壊されることはありません。標的に命中すれば消滅します。アクセスによってハッキングを行なっている場合は、無条件でアクセスファイバーを通じて脳内のニューロ・アクセス・チップに侵入します。

標的に命中した《護法輪》は標的のデータに紛れ込み、フィードバックとともに本体に侵入します。人間の場合は脳内に設置されたシャック＝イン・システムのバイオ・チップに侵入します。そして、バイオ・チップを通じて脳の特定の部位を刺激し、幻覚、幻聴、幻痛などを引き起こします。

バイオ・チップ上で働く部分をウイルスと言います（基本ルールで紹介されたウィルスではありません）。ウィルスは外部から特定の信号が送られたときに初めて作動を開始します。信号は僧の唱える各種の真言（マントラ・経）です。ウィルスのサイバーイメージは、鎖、小鬼、大きな蜘蛛などで、活動を開始すると現れます。

ウィルスを除去するには、ウィルスのＦＰを10とし、これを攻撃することで行なわれます。防御ポイントは被害者の防御ポイントに１を加えた値になります。命中した攻撃は50%の確率で被害者にダメージを与えます。攻撃者の〈イメージファイト〉が100%を超えている場合は、その値だけ確率を減らすことができます。

ＰＣに侵入するプログラムは《金剛頭》です。《金剛頭》は痛覚を刺激し、犠牲者の体に耐えがたい痛みを引き起こします。集中することが必要な作業は実行できず、その他の行動も著しく困難になります。痛みをおして行動する場合は、ＷＩＬのＡＲ.８に成功しなければなりません。ＳＲも1/4から1/8で行ないます。

> **《護法輪》**
>
> 大部分の《護法輪》ウィルス・プログラムは効果が決まっています。代表的な単機能型ウィルスには以下のようなものがあります。
>
> 金剛頭　痛覚を刺激し、全身に痛みを引き起こします。
>
> 餓鬼魂　満腹中枢への信号を遮断し、空腹中枢を刺激します。犠牲者は常に空腹感を覚え、ひたすら食べ続けます。
>
> 邪淫鬼　快楽中枢を刺激し、性的快感を与えます。犠牲者は消耗によって死亡、または発狂します。

《護法輪》が出現した場所にはカモフラージュされたラインがあります。

ＰＣがラインに侵入するならば、ラインを進むあいだに自分たちのサイバーイメージが、電脳ライブラリーかヴィデオ・ショウでしかお目にかかったことのないようなキモノ姿になることに気づきます。

ラインの向こう側は、やはりグリッドの中の１エリアで、狭い板敷きの木造建築物の一室のように見えます。ラインの出口は祭壇に据えられた円形の鏡です。

ここはＥＮＣＵの隠しデータエリア兼六道寺（後述）との連絡（ライン）設置場所です。内部には巻き物の形をしたデータが収められています。これはＥＮＣＵ社員の身分を利用した《サイバー比叡山》のエージェントなどの記録です。この中に鳥城弘一郎のデータも含まれています。

また、内部にはエビルカンヌンとシキガミが配置されています。エビルカンヌンは毎ターン、シキガミを召喚（作動）します。シキガミのサイバーイメージは、それぞれ頭部がカラス、ヒヒ、醜い男の痩せた男の上半身と蛇んで尾をひく下半身を持ち、空中を飛び回っています。

エビルカンヌン　命中率30%　ダメージ６　ＦＰ12　防御ポイント０
固定型　シキガミ１体を（最大３体まで）召喚できる。

シキガミ×３　命中率50%　ダメージ５

シキガミはＫＯＴＯＤＡＭＡ言語でしか作動しないため、ＦＡＮＴＡＳＩ言語の領域まで追ってくることはできません。ＰＣにシキガミに関する知識がなければ、ネットライナーにＩＮＴのＡＲ.６でヒントを与えてください。

ＰＣがラインを戻るにつれて、追跡していたシキガミは消滅します（少なくとも消滅したように見えます）。

鳥城弘一郎のデータには、以下の情報が含まれています。

履歴（名前、生年月日に始って学歴など）、住所（ジャパニーズタウン）の他、弘一郎がＥＮＣＵの一般社員から《サイバー比叡山》にスカウトされたメンバーであることが付記されています。スカウトの理由は、弘一郎がＥＮＣＵと《サイバー比叡山》の関係を手始めに、《サイバー比叡山》のデータバンクで当時研究中だったマンダラ＝マトリクスについて情報をつかむほどハッカーとして優れていた点です。彼がマンダラ＝マトリクスについて調査した事柄は以下のとおりです

・マンダラ＝マトリクスは曼荼羅画の数値的、幾何学的解析によって得られた数値配列であり、サイバースペースの中で電子の形を取っている人間の意識を増幅、減衰その他、さまざまな形に加工する働きがある。
・マンダラ＝マトリクスを組み込んだソフトウェアの開発を行なう。
　組み込まれたマンダラ＝マトリックスの起動用の暗号コードとして、各ソフトごとに異なる真言（マントラ）を使用する。
・マトリクスソフトの保存にあたっては、専用使用者の脳内に大容量バイオ・チップを設置してそこに書き込むこととし、ディスクなどはバイオ・チップに書込む前の一時的手段としてのみ使用する。
・マトリックスソフトの機密保持の手段として、脳および大容量バイオ・チップ破壊用のパルス発生機を脳内に埋め込むことを検討する。発生機は、無線による信号、およびマトリックスソフト、マントラ・コードの読み出し、改変によって作動するものとする。

また、ジャパニーズタウンには《サイバー比叡山》の非常駐の活動拠点として六道寺が設けられていることがわかります。

マンダラ＝マトリクス

弘一郎が美夜に宛てたメッセージ・ディスクには、マンダラ＝マトリクスを組み込んだマテルフォームソフト《蜘の護法夜叉》が収められています。美夜の記憶しているマントラによってマンダラ＝マトリクスを起動させずに使用した場合、このソフトはいくつかのアシストソフトを一本のソフトにまとめたものに過ぎません。また、このソフトは他のソフトと併用することはできません。

マンダラ＝マトリクスを起動させて使用した場合には完全な機能を発揮しますが、終了時に使用者のバイオ・チップにソフトを書き込み、それまで存在していた記憶媒体（この場合ディスク）から消去するようにプ

ログラムされています。使用者のバイオ・チップにソフトを格納するだけの容量がない場合は、ソフトは失われてしまいます。マトリクスが起動していない場合は、この媒体移動は行なわれません。

ソフト種類	名前	効果	消費フォース
アーマーソフト	帽子	防御ポイント5。	8
ウェポンソフト	降魔の剣	+6、+30%	7
マジックソフト	ファイアオーブ、テレポートオーブ		

襲撃

　PCたちの調査活動が中盤にさしかかったら、《鬼面童子》を指揮している《サイバー比叡山》薬師十二神将の招杜羅が登場します。

　彼はネット内でPCの痕跡をたどって（ENCUへのダイブ検索など）PCたちが泊っている場所を突きとめ、部屋を管理しているホームオートメーション・システムをシステム・ジャックします。

　招杜羅がシステム・ジャックに成功すると、AI用モニターの映像が頭髪を剃りあげた剽悍な男の顔に変化します。これが招杜羅です。以下の台詞を使って会話を組み立ててください。

「おお、見つけたぞ。裏切者の娘よ。我らの手からは逃れらん。お山から持ち出した曼荼羅を返してもらおうか。知らぬとは言わせぬぞ」

　彼は最初はマンダラ＝マトリクスと起動用マントラ・コードを引き渡せば、美夜を含めてPCに対しても以後一切の手出しをしないと、取り引きを持ちかけます。美夜のバイオ・チップに記憶されたマントラ・コードは専用のアナライザーを使えば数分で、読み取り・消去ができると言います。

　PCが断れば態度を硬化させます。

「すぐに鬼面童子どもがお前のもとに行くぞ。今度は容赦せぬ。肉を裂き、骨を砕き、脳髄をバラバラにして真言を取り出してくれるわ。父親と同じようにな」

「恨むのなら、お前の父親を恨むのだな。お前の父親はお山を裏切ったのだ。お前が最初の修業を終え入山するという、その直前にな。お山に娘を捧げることを拒むとは、なんと愚かなことよ」

　そしてPCの行動を妨害するためにマントラを唱え始めます。

「仏眼観面！　おのれの愚かさを知るがよい。[illegible]」

　ウィルスに感染したPCがこれを耳にすると、《金剛頭》が作動し、全身に耐えがたい苦痛が襲いかかります。マントラを流しているすべてのスピーカーを機能停止させれば、苦痛は止みます（名残はあります）。

　そうしているあいだにも、招杜羅はあちこちに散らばった《鬼面童子》を呼び集めています。PCたちがあまりもたついているようであれば、何体かの《鬼面童子》を登場させてください。うまくいけば、ここで破壊できるでしょう。招杜羅は以下のような方法を使ってPCを撹乱し、《鬼面童子》の突入を助けます。

・部屋の天井に設けられたノズルから泡状の消火剤を噴射する。
・玄関を含めたすべてのドアの開閉を行ない、《鬼面童子》の侵入路を確保すると同時にPCの行動を妨げる。
・電気、電子機器、その他あらゆる設備のオン・オフ、および操作を行ないPCを混乱させる。

　PCたちが招杜羅の襲撃から逃れてジャパニーズタウンに向かって出発したら、ACT-2は終了します。

招杜羅

《サイバースペース比叡山》の実動部隊、薬師十二神将のひとりです。十二神将の中では第11位に位置しています。本名などは不明です。

　サイバーイメージは、墨染めの衣をまとい、深い編笠をかぶった僧形の男です。右手に錫杖を持っています。

ACT-3　MANTRA

ジャパニーズタウン

　ジャパニーズタウンはサンフランシスコ・エリアの海岸付近にあります。一般保安区の中にあり武器に関する厳重なチェックは行なわれていません。

江戸館

　葛城玄蔵はジャパニーズタウンの中心部から少し離れたあたりで、鮨屋《江戸館》を営んでいます。PCたちが《江戸館》を捜し当てるのは夕方くらいが適当でしょう。店はまだ開いておらず、「準備中」の札がかかっています。

　店はカウンターとテーブルが2組あるだけの狭いものです。カウンターの奥では、白髪の主人らしき男と大柄なサイボーグが店を開ける準備をしています。サイボーグは戦闘用フルボーグのように見えます。

「なんでい、表の札が読めねぇのか？　店はまだあいてねぇぜ」

葛城玄蔵

　60歳。葛城弘一郎の父、美夜の祖父です。以前は日本に住んでいましたが、息子の弘一郎が自分の反対を押し切って《サイバー比叡山》に入山した後、サン＝アンジェルスに移りました。以来、弘一郎とは15年近く交渉がありませんでした。アクセス・ファイバーの埋めこみを含めて一切のサイバー化手術を受けていません。

　特記すべき技能はありません。能力値は必要に応じてGMが決めてください。

鐵次

　玄蔵が面倒を見ているフルボーグ。身長214cm。ボディは日本製の格闘用戦闘モデルですが、脳に受けた損傷のため今では戦闘力（スキル）を失っています。《江戸館》で玄蔵の手伝いをしています。

能力値　SJV　S　HP　30　REF　14

サイバー化状況（使用可能なもののみ）　サイバーアイ（対象物の拡大）、装甲（A50／70%）

　PCなり美夜なりが話をしようとすると、玄蔵からは「俺には息子なんざいねぇ」というつっけんどんな答えが返ってきます。食い下がれば、鐵次に店は休みにすると言って、奥に入るように言います。

　PCたちは小さな庭に面した畳の間に通されます。美夜は一生懸命に話を始めますが、向かいあって座った玄蔵は一言も口をきかず、やがて黙ってしまいます。そのうち玄蔵は堰を切ったように喋り始めます。

「俺の言うこともきかずにお山（《サイバー比叡山》のこと）なんぞに行きやがってよ。いや、俺の言うことがきけねぇっていうのが気に入らないんじゃねぇ。人様の頭ンなか引っ掻き回して坊主でござい一って面してるような奴らを選んじまったってのが情ねぇんだ。確かによ、お山はでっけぇさ。そこいらの会社やなんぞは足下にもおよばねぇくれぇだ。でもよ、そういうもんじゃあるめぇ？

　あの野郎のやりようが気に入らなくて、縁を切った俺も短気だったかもしれねぇが、15年、15年だぜ。何の音沙汰もないってのは、どういう事でぇ。それで今さら娘がどうこう言われてもよ。それに、孫ができたっていうのに俺に何にも言わねぇでよ」

　玄蔵の話を冷静に聞いていれば、弘一郎に対する感情が噴出しているだけで、息子や孫が可愛くないわけではないことがわかります。PCにPERのARを行なわせてもかまいません。



MANTRA

ここでも先にPCの退院などを行なわせてもかまいません。

ACT-4　MANDARA MATRIX

美夜の救出を依頼する玄蔵は、申し訳ないが大した蓄えはないのだと言って、古い木彫りの仏像を出します。高さ50cmくらいの柔和な顔をした菩薩像です。〈鑑定〉SR1に成功すれば、木製品としてだけではなく美術品としてもかなりの価値があることがわかります。ブローカーに連絡をとれば、売りさばくルートの手配と値段を付けてくれるでしょう。ブローカーは、映像による鑑定なので、今は最低ラインの値段しか明言できないと言います。

最終的な値段は、美夜の救出の報酬としての50,000ドル、GMの判断で適当と思われる装備の購入費用を加えた額にしてください。後々まで使える装備を買うようであれば、報酬部分を減らしてください。

装備はブローカーのコネクションを利用すれば、短時間で手に入ることにしてもかまいません。

KOTODAMA言語用のソフトを購入する場合は、玄蔵がソフト屋を紹介してくれます（適当な額の値引きをしてもかまいません）。

また、〈大型武器〉のスキルを持ったPCがいる、またはPCがパイルバンカーを用意している場合、玄蔵は日本刀またはドスを貸してくれます。ドスは以前、親父が腕に取り付けていたサイボーグ戦闘用の厚刃のものです。〈大型メカニクス〉か〈精密メカニクス〉があれば無条件でパイルバンカーのカートリッジに取り付けることができます。その場合、火力120、シフト3になります。日本刀は[illegible]効果が付く、[illegible]になる以外はスタートセットで紹介されたものと同じです。

六道寺

ジャパニーズタウンのはずれにある「サイバー比叡山」の境内です。普段は使われていないので、特に防衛装置などはなく、〈鬼面童子〉がいるのみです。外観は古い木造寺院を模しており、20世紀末から21世紀初頭の仏寺を基本に再生された日本人街の中でも、異彩を放っています。塀に囲まれた敷地のなかに本堂と僧坊が建っています。本堂の中には〈鬼面童子〉が調達してきた端末に接続された美夜がいます。

ここまで来たPCは、以前と違って十分な武装を整えているでしょう。

オートプロテクターやコンバット・シェルなど、〈鬼面童子〉の肉弾攻撃に対する防御力を用意できたのであれば、建物内部に入り携帯火器で対抗することが可能でしょう。

強力な武装を保有し、MADを用意することができたなら、六道寺の敷地内で、火力と装甲を活かして戦うことが考えられます。〈鬼面童子〉には基本的に肉弾攻撃しかありませんから、致命的な被害を被る前に、強力な車載兵器で撃破することができるでしょう。

大型武器の扱いに長けたPCなら、場合によっては格闘戦を選んでもいいでしょう。

サイバースペース

六道寺は、リトル・トキオのボトムグリッドに位置しています。

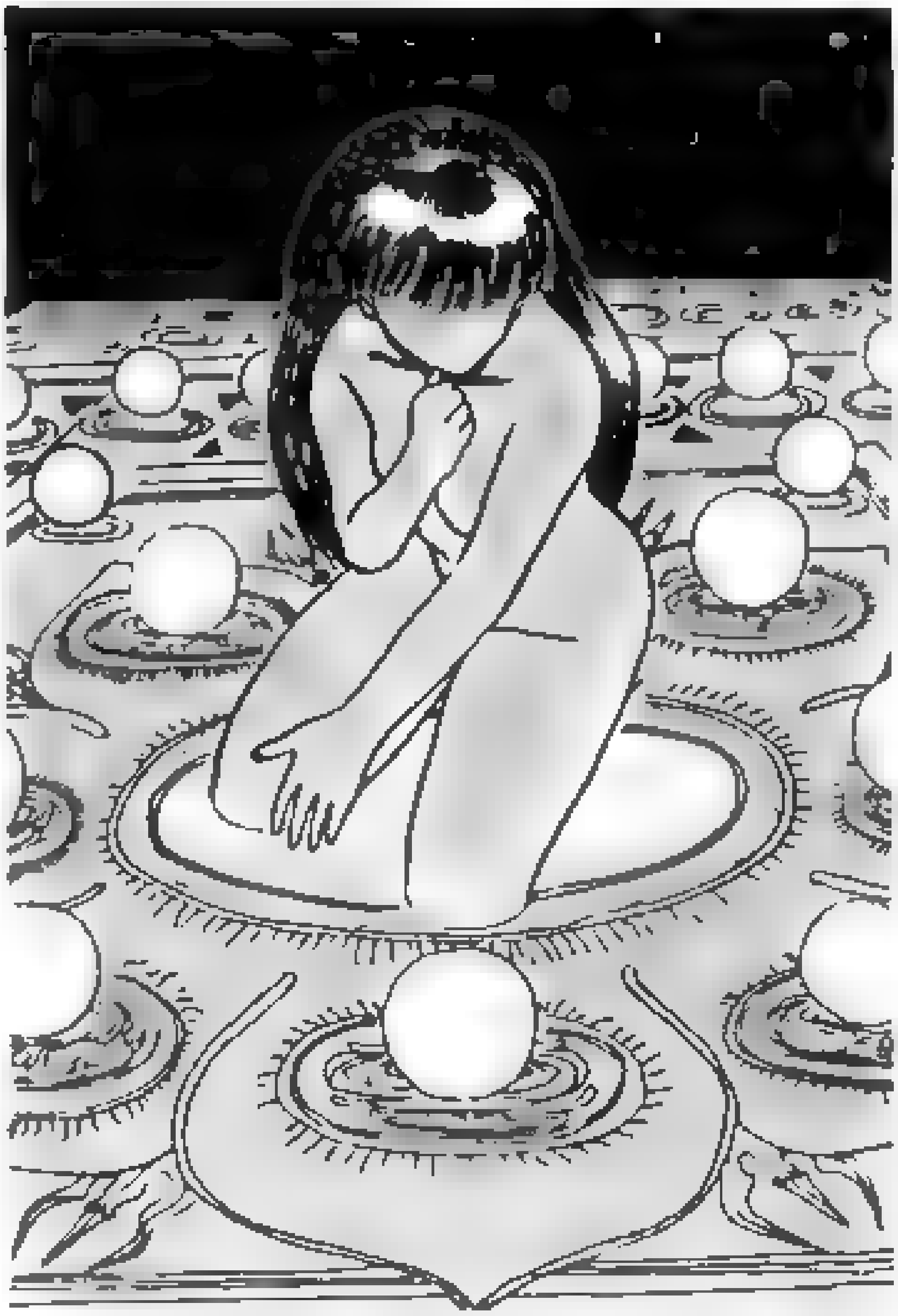
1　六道寺入り口（門）

六道寺のグリッドの入口にはノウヘイが配置されています。

ノウヘイ×2　命中率50%　ダメージ10　FP　10　防御ポイント　0　固定型

2　六道寺境内

境内にはカラステングが配置されており、あちこちを移動しています。30%の確率で侵入するPCと遭遇します。PCが入口、本堂のプロテクションモンスターとイメージファイトに入った場合には4ターン後、80%の確率で出現します。既に破壊されている場合には登場しません。



カラステング×3　命中率40%　ダメージ4　FP5　防御ポイント0　移動型

3　六道寺僧堂

ここにはENCUのデータエリアとのラインが設置されています。配置されているプロテクションは、エビルカンヌシとシキガミです。正面の入り口には、やりぶすまが（発見値8）設置されています。

4　六道寺本堂

本堂の入り口には実効値10のウォール（効果：平衡感覚の喪失）が設置されています。

内部は天井の高い六角形の部屋になっています。六面の壁のそれぞれには、餓鬼道、畜生道、人道、天道、地獄道、修羅道を表す奇怪な絵が描かれており、床には一面に仏の姿が並んだ絵が描かれています。その中央には美夜が俯せに横たわっています。彼女のサイバーイメージは揺らぎ、ぼやけて見えます。その上あたりの空中に、ひとりの男が結跏趺坐（足を足の裏が上に向くように組んだ状態）の姿勢で浮んでいます。

「よく来た。よくぞ今まで我らの手を逃れ続けてきたもの。この娘からはマントラを分離しておるところじゃ。うぬらが、このままおとなしくマトリックスを我に返すならば、以後、うぬらには構いなしじゃ」

PCが断った場合には戦う姿勢になり、マントラを唱えます。

「[illegible]　見よ、これぞ仏法の守護神[illegible]」

床の曼荼羅の一角から東洋風の甲冑を着け憤怒の形相をした仏像が浮び上がります。招仏霊は像の中に吸い込まれて一体化します。

招杜羅の能力　薬師十二神将形（専用マテルフォーム）
ＦＰ　30　イメージファイト　250％　スピード　210　フォース限界値30
ＲＲ　20
特別能力　アンチトラップ4、アフターバーナー
ブラストの射程／効果：
組込みアシストソフト　甲冑　防御ポイント　5，マジック無効　鉾＋8，＋20％　フラッシュオーブ，アイスオーブ

　ＰＣは何とか美夜にマンダラ＝マトリクス・ソフトを起動してもらわなければなりません。起動コードであるマントラは、本来マトリクスソフトの使用者が唱えるべきものです。この場合、使用者であるＰＣとマントラを唱える美夜が別人なので、ＰＣは美夜のすぐ側まで行かなければなりません。
「唵　鬼利鬼利　摩訶　沒駄南　南無　護法童子招来！」
　美夜がマントラを唱えると、マンダラ＝マトリクスが起動します。

剣の護法童子
サイバーイメージ
　護法童子は長い髪を結った少年の姿をしています。上半身は裸で腰に長い衣をまとっています。左肩に何十本もの剣を束ねた箙を掛け、右手に剣を持っています。護法童子のソフトが完全な形で起動すると、ＰＣのサイバーイメージは自分とよく似た顔つき、体つきの護法童子に変化します。
　剣の護法童子はマテルフォームとしては、以下の能力を有しています。
ＦＰ変換率　ＷＩＬ値まで　フォース限界値　＋10まで　ＲＲ　10
特殊能力　アフターバーナー

　その時点までに減少、消費していたＦＰ、フォースを元の値までに回復させます。
組み込みアシストソフト　剣の箙　防御ポイント5，マジック無効
降魔の剣　＋6，＋30％　ファイアオーブ、テレポートオーブ

招杜羅の最後
　招杜羅はすべてのＦＰを失うと、まず元の憎形の姿を晒し、次いでかん高い金属音を発しながら光の固まりに変化し始めます。彼は人間の形を失いながらも叫びます。
「おのれ、たとえ我が破れようとも、京、東山三十六峰に座する眷族が、降魔の剣をふるい、必ずやうぬらを調伏してくれようぞ。その時には、その曼荼羅は既に法力を顕わしはせぬのだ。覚悟せよ、覚悟せよ」
　招杜羅の体は数秒のうちに完全な光球と化し、飛び去ります。招杜羅の意識の残滓は、因果地平の彼方で消滅します。

エピローグ
　ＰＣたちは美夜、玄蔵、銀次の3人に見送られてジャパニーズタウンを後にします。マトリクスソフトの消滅によって、《サイバー比叡山》の追及はいったんやみますが、もしＰＣが後々のことを心配するようであれば、一家は別のメガ・シティに移ることにしてもかまいません。
　玄蔵から報酬として受け取った菩薩像はかなりの額になることがはっきりします。売り払ってしまうことに抵抗があるようなら、ブローカーが、所有権だけを売却し仏像そのものは店に置いておく、という方法も考えてくれます。

END

シナリオ4

GOOD NIGHT BABY
グッナイベイビー

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオのプレイにもっとも適した人数は6人くらいでしょう。ストーリーラインは情報収集、戦闘など多岐に渡っていますが、サイバースペース内での冒険は原則としてありません。

参加にもっとも適したハンタークラスはハスラーですが、ランドブラスター、バウンサーもアクティブに活躍できます。ネットライナーをパーティに加えるかどうかは微妙なところですが、ネットからの情報収集はハスラーがいれば十分かも知れません。

また、今回の仕事は新米のハンターチームに回ってくるレベルのものではないので、GMは注意してください。

シナリオの舞台はシナリオの進行によって、ネオ＝アップルシティ、軌道上、カナダの雪原、タウンなどと目まぐるしく変わります。

軌道からの怪電波

最近の北米3シティは《アリシアの子守歌》の話題で持ちきりです。この謎の放送電波は軌道上のどこかから発せられているらしく、2、3日に一度くらいの割合でどこかのネットワーク局で受信されるのです。局側は故意にこの電波をとらえているわけではありません。いわばノイズのようなものなのですが、その誰もが心安らぐ不思議な歌声がたちまち評判になったので、受信をカットすることなくこの曲を放送するようになりました。

《アリシアの子守歌》はいつのまにかつけられた曲名ですが、巷ではこの電波に関するそれぞれ勝手な憶測や噂が飛び交っています。宇宙で死んだ恋人をしのんだ女性の思念波であるとか、対立する外国のメガ＝シティが打ち上げた軍事衛星からのサブリミナル音波であるとか。

ところで、今回PCは大きな仕事、というか大報酬が約束された仕事を受けることになります。軌道上を探索するという危険な内容ですが、このアリシアの子守歌はそれに大きく関与しているのです。

GM用情報

子守歌は軌道上の打ち捨てられた放送衛星から流されています。実はこの曲はバベル期の前に世界中で大ヒットしたものです。故障したまま軌道上に浮かんでいた放送衛星は最近、何らかのショックが原因で運よく作動し、再び故障しそうになりながら、ときどき地上に電波を送っている、というわけです。

これを歌っていたアリシア・ワーグナーという歌手は既にこの世の人ではありませんが、彼女は重く辛い人生を送った女性でした。戦災孤児であるアリシアとその弟セオドアはシバタなる企業家に引き取られましたが、彼は善意の人というわけではなかったのです。シバタは美しいアリシアを愛人とし、弟は自社のプロジェクトの薬品投与用実験体にしてしまいました。これを知った彼女は病にふせり、はかなく他界しました。数年が過ぎたのち、セオドアは自由の身になりましたが、同時に狂気のロボット軍団《デスフォース》を率いなければならないという暗い運命を背負わされることになったのです――。

今回、PCたちに仕事を依頼しているのは、姉弟に地獄を味わわせたシバタ氏です。PCたちはアリシアを巡って衛星軌道や荒野をさまよい、そしてデスフォースの本拠地にチャレンジすることになるでしょう。

ACT-1　コロニーへの招待

ネオ＝アップルのハンターたちの出入りするバーはどこもここ1週間ばかり客足が少な目です。というのも緊張が高まっていたサン・アンジェルスとテキサナの間でついに武力衝突が発生したからで、主だったハンターのほとんどは戦場へ出稼ぎに行っているのです。開戦の前後、たまたま別口の仕事にかかっていて、傭兵募集に応募できなかったPCたちはぶつくさ言いながらバーにたむろしているでしょう。

ニュースによれば、ほどなく紛争は終結するとのことで、PCたちの出番はないようです。

やがて、店内には《アリシアの子守歌》が流れ始めます。最近話題のこの曲は軌道上のどこかから不定期に発信されているのだそうです。PCたちはもちろん店内の誰もがこの不思議に心安らぐ曲に聞き入っていることでしょう。PCたちがもう少し子守歌について知りたがったなら、“軌道からの怪電波”の記述を参考に巷の噂を伝えてください。

そんなとき、きちんとした身なりの紳士がすたすたと店内に入ってきます。カウンターにいるブローカーは彼となにやら相談していたようですが、やがてPCたちを呼びつけます。ブローカーはいつになくまじめぶった面持ちで、やってきた依頼人の紹介をし、仕事の内容を話してくれるでしょう。

紳士の呼び名は「バトラー（執事）」で、本名は明かしてくれません。依頼主の代理人だということです。PCに仕事を受ける意志があるなら、ブローカーは話を続けます。

「おまえたちは運がいい。いいか、これは俺の信用にもかかわることだからな。この仕事は必ずきれいに片づけてこいよ」

依頼はさる金満家からのもののようで、内容は以下のとおりです。

依頼主　サミュエル・シバタ
内容：モルニア軌道上の廃棄衛星溜り《バンカー》内の通信衛星《C－6・アリシア》を探し出し、修理を行なうこと。それが不可能な場合、衛星内のある機材を持ち帰ること
条件：依頼について一切を公言しないこと

期限　１～２週間の予定
報酬　前金として総額＄20000、終了時に総額＄60000

この危険な依頼内容を考えれば当然かも知れませんが、報酬額は魅力的でしょう。さらに詳しいことは直接依頼主と会ってから聞くことになりそうですが、ＰＣはこの段階で（またはシバタと会うまでに）、依頼主や依頼内容について、少し調査したり考えたりすることができます。

依頼主について

依頼主は有名人というわけではないので、何者であるかを思い出すことは難しいでしょう。原則として、彼にかかわる情報はすべてネットワークから集めてこなければなりません。プロフィールの詳細は後にあります。ＰＣが〈アクセス〉もしくは〈サーチ〉に成功したら、GMはその記述の中からかいつまんで依頼主の情報を伝えてください。依頼主自身はストーリーに大きくかかわってくるので、この段階ではあまり情報を与え過ぎないようにしてください。

代理人「バトラー」について、ひどく無個性で物静かな印象を与える男であるということしかわかりません。シナリオ全般を通じて、彼については何も調べることはできませんが、その鋭い身のこなしや独特の雰囲気を感ずることのできる者ならば、この男が単なる使い走りでなく、依頼主の最も信頼する腕利きボディガード兼アドバイザー（ニュアンス的にはお庭番）であることを理解できるでしょう。

モルニア軌道

未来世界とはいえ、軌道～宇宙はまだ一般には解放された空間ではないので、そういった仕事にかかわっていない人々の宇宙に関する知識は現代（20世紀）の私たちと同程度です。シナリオに参加しているプレイヤー、およびＰＣが宇宙に関しての知識が乏しかったとしても、それは不自然ではないのです。ただ、ＰＣは今回の仕事にかかわる専門用語などについて、その都度、調べる努力を払わなければならないでしょう。

さて、モルニア軌道とは、地球を軸にしたいくつかの衛星軌道のうち、極端な楕円軌道を描くことで有名です。地球からは近地点で500㎞、最大遠地点では40000㎞にまで離れ、通信衛星、早期警戒衛星などが多く浮かんでいます。

バンカー

20世紀の昔から今日まで、人工衛星は無数に打ち上げられてきました。耐用年数を過ぎた古い衛星や故障した衛星は地上からのコントロールがなされなくなり、いつかは軌道から脱落し、地球に落下するのです。コントロールが放棄された衛星は軌道周回の微調整がなされないので、そのうち１か所に集まってしまいます。こうしてできた廃棄衛星の墓場はバンカーと呼ばれています。バンカーの衛星は古い物から地球に落下していくので、際限なくその範囲が広がるわけではありません。

Ｃ－６・アリシア

この衛星はバベル期以前に打ち上げられた物で　運悪くその公式記録は消失してしまっています。この段階ではまったく調べることはできません。

仕事を受けるならば、バトラーと共に依頼主に会いに行くことになります。依頼主は地球に降りてくる気はなく、今回の仕事も軌道上で行なうことになりそうですから、１か月分の旅支度をしてから出発しましょう。出発は明日またはＰＣの都合があるなら最大で３日ほど後です。渡航に当たっての手続きはすべてバトラーが行ないますし、そのための費用も心配ありません。

ＰＣの中に重犯罪を犯している者がもしいたなら、彼はこの冒険には参加できません。指名手配を受けるほどの犯罪者はシャトルに乗ることはできませんから。それ以外のちょっとした犯罪くらいなら、バトラーが何とかするでしょう。

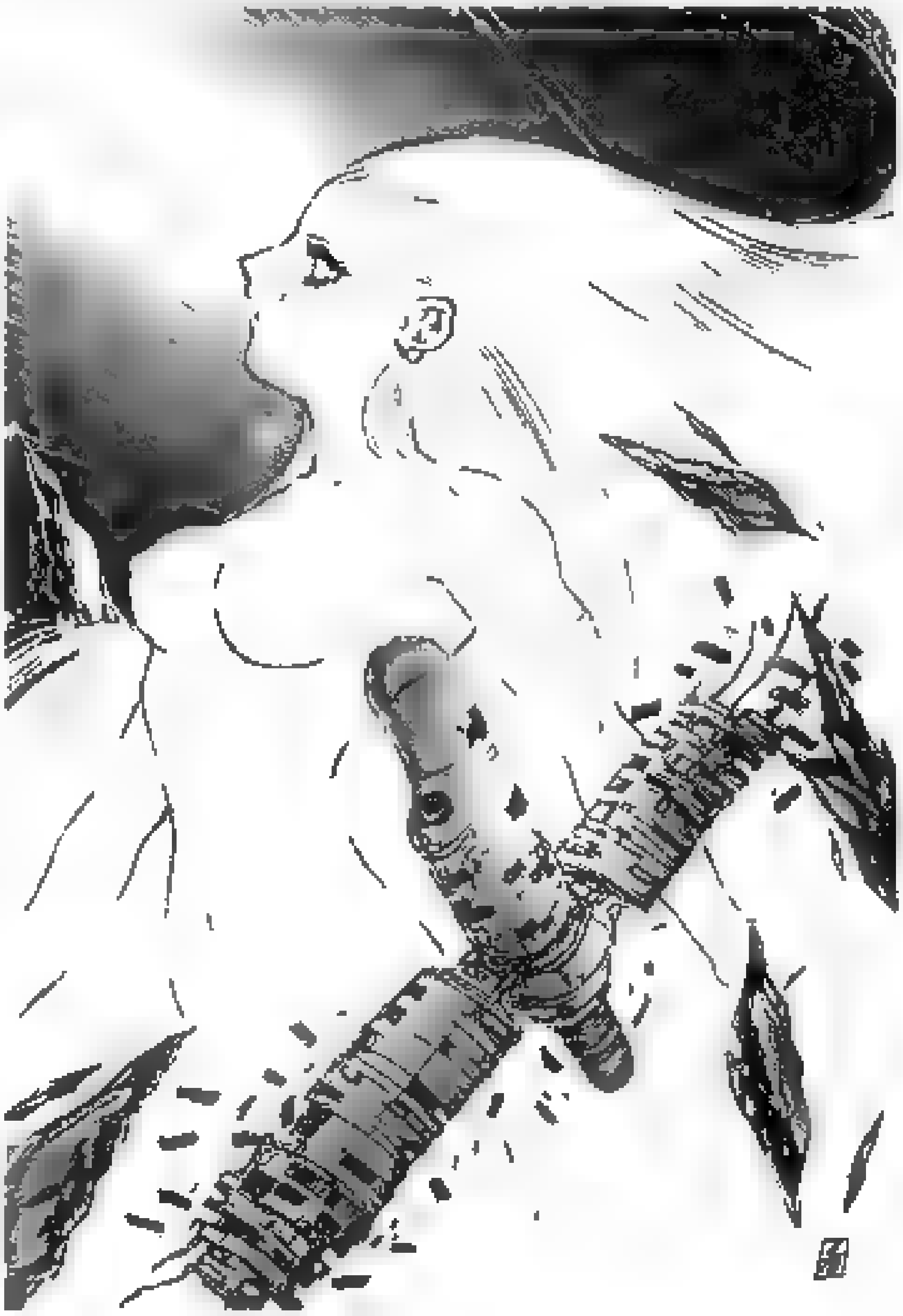
宇宙港

現代の空港と同じく、宇宙港には大型の武器は持ち込めませんし、武器類を身につけてシャトルに乗ることはできません。だいたい、無重力下ではほとんどの武器は反動が大きすぎたり、本人が無重力に慣れてないため、使い物にはならないでしょう。とくにほとんどの銃器類は特有の改造を施す必要があるのです。それでも武器を持って行きたい場合、そのＥＮＣが１なら成功率10％くらいで見つからずに持ち込めるでしょう。また、（爆発物や重火器、搭載火器、多量の弾薬などは無理ですが）武器類を貨物として持ち込むことは可能です。

サイバー化によって肉体を強化した者、武器を内蔵している者は特別な場合を除き、シャトルへの搭乗を拒否されるのですが、今回はバトラーの口添えで難なく乗り込むことができます（ハードクラッシャー、ハードパンチャーなどの弾丸は抜かなければなりませんし、取り外しのきくものなら預けなければなりません）。

シャトルは地球と月の中間地点、あるスペースコロニーに寄港し、月面に向かいますが、一行の目的地は依頼主の待つコロニーです。

道中は４日ほどあります。旅は快適で安全ですが、シャトル内は無重力状態なので、〈空中・０Ｇ機動〉を新たに取得したり、上達する可能性があります。ここでGMは全ＰＣにチェックをさせてください。〈空中・



〈宇宙・OG機動〉を既に取得している者で、その技能値が50%以下の者はSR1に成功すれば、5%をただちにプラスできます。取得していない者はREFかDEXのAR15に成功すれば、10%＋修正値分を取得できるでしょう。

〈コンバットシェル〉を取得している者は、正式な〈宇宙・OG機動〉がその%を上回るまで〈コンバットシェル〉の%を〈宇宙・OG機動〉として使用することができます。ただし、これはチェックに成功しても技能成長はしません。

観光コロニー《スパイラル》

このコロニーは他の多くの資源生産コロニーと違い、月面生活者やコロニー就労者、軌道勤務の軍人のために造られた観光用コロニーです。中にはありとあらゆるレジャー施設と広大な自然があります。依頼主はここに長期滞在しており、PCのために多くの探索用器材を用意しています。

PCたちは多くのロボットや警備兵に厳重にガードされた彼の邸宅に案内されます。シバタ氏は新型サイバーボディに脳を移植した風変りな人物で、この万全な警備体制にもかかわらず、室内にまで多くの警備システムを置き、分厚い防弾ガラスの向こうから話しかけてきます。彼はPCたちのひとりひとりをよく観察し、短い質問(いままでどんな仕事をこなしてきたか、とか他愛ないことです)をしたあと、

「よろしい、合格だ。予定どおり仕事を頼もう。詳しいことはバトラーからきくがよい」

とだけ言い残して、奥の部屋に引っ込んでしまいます。シナリオが進むまで彼とはもう会うことはできません。



シバタは仕事を頼むPCたちが信用に足る者かどうか検分するためだけにここに招待したのです。もっとも軌道で仕事を行なうPCたちにとっては、このコロニーが出発地点であることは好都合なのですが。

結局、バトラーが詳細を解説し、質疑に応答することになります。

70年以上前に打ち上げられたC-6・アリシアは当時ヒットしていた歌謡曲を宇宙から地球圏全域に流すための通信衛星です。といっても地上局などからの電波を中継する衛星ではなく、衛星内部に音楽ROMを搭載したいわば宇宙のジュークボックスなのです。PCたちのまず第一の任務はバンカー内を探索し、この衛星を発見することです。最新の探知機材を持っていくので、発見にはそう手間はかからないだろうとのことです。この衛星を修理して軌道に戻すことが本来の目的で、それが不可能なら搭載されている器材を持ち帰らなければなりません。シバタ氏の所望する衛星内の器材とは、ちょうど人間がひとり収まる程度の金属カプセル―正確には防腐処理した死体が収まった棺です。

このコロニーから小型航宙船で出発し、バンカーまでの旅程は約5時間です。

探索に必要な航宙船、装備類、装備はすべてシバタが用意しています。航宙船は準備した装備だけでほとんど一杯になりますが、PCにとって他に必要なものがあって、バトラーが認めればそれも調達できるかも知れません。

バトラーは作戦についての質問には答えますが、依頼主やバトラー自身のプロフィール、シバタがなぜ衛星を探しているのかについては答えません。ただし、口止めされているというわけではないので、PCがしつこく訊いたり、好意的な態度で接したなら、シバタのプロフィール(アクセスでわかる範囲)、バトラーの立場や過去、またシバタと衛星の関係についてわずかに喋るかも知れません。ほとんどはいずれ明らかになる情報ですが、ここではヒント的なところまでに留めておいてください。

航宙船の操縦、現場での指揮は原則としてバトラーがとります。PCたちはその助手、またはいろいろな機器の操作などを行なうことになるでしょう。操縦や指揮に関してはPCに不満があるかも知れません。PCにその技能があるようなら、バトラーは快くパイロットやリーダーの座を譲ります。ただし、彼はPCたちのお目付け役なのですから、探索メンバーから外すわけにはいきません。

ブリーフィングが終われば、今日は解散です。出発はせかされますが、準備などがあるなら、数人3日ほどはこのコロニーで贅沢な暮しを満喫できるでしょう。ここでの滞在費などはすべてシバタが持ちます。生活に必要なものはたいていそろっていますが、禁制ドラッグ、ファッション用以外のサイバーパーツ、武器・弾薬類などは原則として売っていません。

また、このコロニーではパンナム系ネットが使われていますが、ここで使用されているグリッドはそのすべてがかなり危険なので、ダイブによるハッキングはしない方が無難です。

サミュエル・シバタ

約30年前までチュフォン総合化学という巨大企業の重役だった人物で、引退した今は月面都市のひとつ〈コペルニクス〉で悠々自適かつ退屈な老後を送っています。

チュフォン社はネオ＝アップルシティを支配する企業連合体、シンクレア財閥の中の代表的企業であり、宇宙開発と医薬品関係を基幹にしています。チュフォンの企業としての噂は他の巨大企業と同じようなものでしょう。

今のシバタ氏は引退した身ですから、政治・経済面に堂々と力を振るうことはできません。わずかながらの腹心の部下と、あとは個人資産に

頼って道楽における毎日を送っています。

彼の肉体年齢は140歳ほどで脳を非人間型サイボーグボディに移植して命を長らえています。非人間型ボディのためか、本来の性格のためか、普段の彼の表情や心の動きを捕らえるのは容易なことではありません。彼はハンターなどただのならず者だと思っているのですが、バトラーが「仕事を遂行する上で優秀かつ秘密を守れる数人のプロが必要である」と判断したため、しぶしぶ依頼をすることにしたのです。

能力値
STR 5 REF 25 DEX 15 INT 12 EDU 18
PER 25 SYM 8 WIL 10 SUV S HP 5
サイバー状況　非人間型で頭はありません。攻撃を受けた場合頭部命中ははずれとなります。また胴部はA10／100%の合金装甲で固められ、これはI、II類の武器のダメージを無視します。IRビジョン、セイフティラング、酸素循環装置、アクセスファイバー×4、ジャックイン／サイバーリンク端子×4、CSS×4などを装備。

非人間型サイボーグ

この箱型サイボーグは俗に《ジェムスン・タイプ》と呼ばれていて、脳の入った強固な生命維持ユニットに車輪およびマルチ作業ハンドがついているという形状です。

ユニット本体は物理的な攻撃に対してオールマイティな防御力を持っています。人間型サイボーグより頑丈で、圧力、熱、衝撃や腐食にも強くできており、また、真空中でも1週間は生きながらえることができ、小火器の攻撃を受け付けないというのがセールスポイントです。暗殺や事故など不慮の死を病的なまでに恐れるVIPのために開発されたボディで、最近はよく出回っているようです。

車輪は人間より高速かつ安定した移動が可能(MV8)で、4本のマルチ作業ハンドはあらゆる機械操作を素早く行なうことができます。このハンドの先端部にはさまざまなセンサーが集中しており、アクセスファイバーやジャック＝イン端子なども付属しています。

バトラー

東洋系とも西洋系ともとれる顔立ちと体型で、年齢もよくわかりません。サイバー化はしていますが、外見からそれを見分けるのは容易ではありません。

彼は傭兵やハンター、アーミー特殊部隊、宇宙軍を渡り歩いたこの道のプロです。過去のデータは彼自身、もしくはシバタ氏の力ですべて消去されており、何も調べることはできません。シバタ氏とは長期(あるいは無期限の)契約を結んでおり、ボディガードの他、こういったアクティブな仕事の計画を練ったり、現場での指揮をとったりします。

彼も今回の仕事の裏に隠された真実は知りませんが、例え知ったとしても、(バトラーがまちがいなく死ぬような命令でないかぎり)シバタ氏に従うだけです。感情は滅多に表に出さず無口ですが、誠実な人柄なので、少なくとも衛星捜索のパートでは心強いリーダーとして映ることでしょう。

能力値
STR 25 REF 40 DEX 18 INT 24 EDU 16
PER 30 SYM 12 WIL 18 SUV S HP 28
サイバー状況　サイバーIRビジョン、サイバーレーザーサイト、サイバー狙撃サイト、セイフティラング、スポーツ心臓、オキシジェンタンク、特殊繊維皮膚、ジャックイン／サイバーリンク端子×4
主な取得スキル　大型メカニクス 90%、精密メカニクス 120%、建築土木工学 80%、精神医学 50%、天文学 60%、鑑定 30%、土地カン 70%、暗号・信号 50%、地上車全般 150%、大型艦ナビゲート 200%、小型艇ナビゲート 200%、コンバットシェル 150%、サバイバル 00%、応急手当 10%、偽装・カモフラージュ 80%、戦術・戦闘指揮 130%、ブービートラップ 80%、爆発物 80%、空中・0G機動 150%、ストーキング 90%、小火器 150%、狙撃 50%、重火器 170%、搭載火器 150%、投擲 90%、素手戦闘 120%、ナイフコンバット 180%、格闘回避 70%、特殊武器 140%、エレクトロニクス 180%
主な装備　(宇宙探索のときは特になし、後半登場時の装備) 22Ca.ブラスター、レーザーライフル、単分子ナイフ×2、単分子ワイヤー、スタンナックル、手榴弾×4、フラッシュグレネード×2、マグネットアーマーシステム(バトラーが負けたときには必ず破壊されています)
特殊な装備　彼の義手の左下腕部には射出式ワイヤーカッターが内蔵されています。腕を振り回すと、4本の単分子ワイヤーの先端についた50gほどの分銅が飛び出し、目標にワイヤーが絡みつきます。あとは強く引っ張れば単分子ワイヤーが目標を切り刻むというわけです。この単純かつ絶大な効果を持つ武器の射程は5mで、火力は30(＋バトラー自身のSTR修正分が15)〈特殊武器〉で使用します。射出式ワイヤーカッターは相手が近づきすぎていては使用できません。

無重力下での注意点

この情報は常識的なものですが、このブリーフィングの時にPCに伝えてください。併せて、メカの運用なども事前にプレイヤーに伝えておくといいでしょう。

無重力下での作業は特殊な訓練を要する難しい仕事です。〈空中・0G機動〉を30%以上取得していない者は無重力下では満足に動作することはできません。船外には出ない方が無難でしょう。さらに、バンカーは落下しつつある衛星のたまり場で微妙なバランスコントロールが必要となります。船外作業者は軌道外の彼方に放り出されたり、逆に地球の重力に捕われたりしないよう細心の注意を払わなくてはならないし、また、まわりに浮遊している大小のゴミに宇宙服を切り裂かれたり、衝突しないよう留意しなければなりません。

宇宙での戦闘／メカの運用

宇宙で戦闘をした経験のないPCは、その感覚を知らないため各戦闘スキルを½して戦闘に臨んでください。

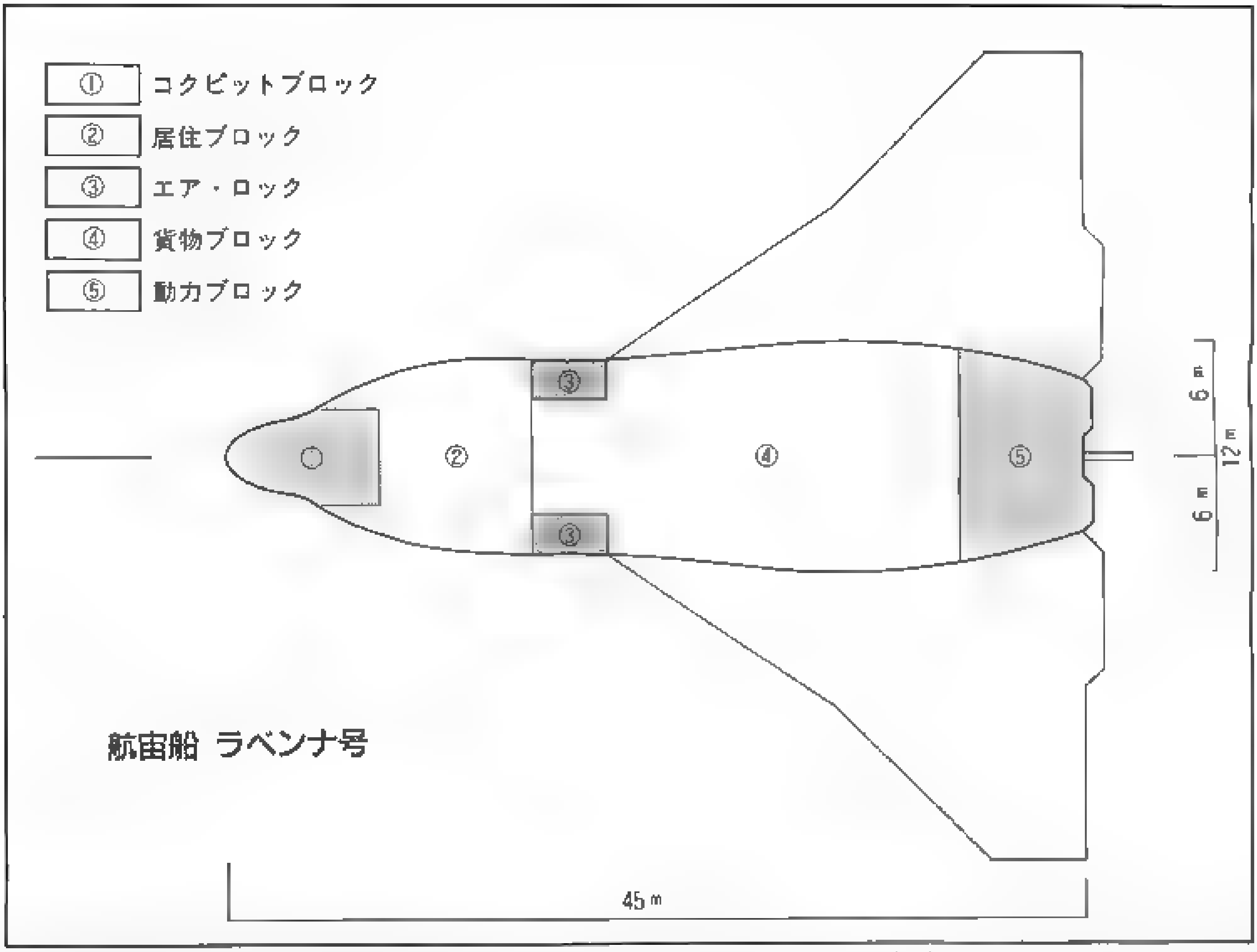
宇宙ではメカの最大速度は設定しません。データにあるMVは1ターンに加速できうる速度で同方向に加速を続けるなら、そのターンの速度は前ターンまでの速度をプラスした値になります。カッコ内は衛星軌道上での安全を考慮した限界速度です。これ以上の速度を出すことも可能ですが、加速を続けると慣性速度が増大し、事故につながることでしょう。Gに関しては複雑になるのでここではフォローしません。

これらはこのシナリオ内でのみ運用される暫定ルールです。

探索用の全器材

航宙船　ラベンナ

作業艇でなくシバタ氏所有の宇宙ヨット(遊覧や中距離の航由に使用される個人持ちの宇宙船)で、今回の任務のために改造を加えたものです。水平型(スペースシャトルのようなスタイリング)ですが大気圏内飛行



くは向いていません。あくまで緊急時の備えとしての設計です。こうした船の購買層は皆、不慮の事故に遭うことの多い(命を狙われやすい)金満家なので、まず安全性を第一に考えた頑丈な造りになっています。特に居住ブロックのまわりには最新の素材でつくられた耐衝撃クッションが敷き詰めてあり、船体がバラバラになりでもしないかぎり、中の人間が死傷することはありません。

データ

船体長　45m　最大船幅　12m

航行補助AI　Bクラス"ラベンナ"

推進　化学燃料式ロケット×2、補助ロケット×2

※　メカとしてのデータはとくに付記しません。この船はシナリオの進行に従って動きます。

船内の設備

コクピットブロックに設置されている優秀な航行用AI(〈大型艦ナビゲート〉100%)以外には、もともと大した装備はありません。航行に必要なセンサー類、標準型の通信設備と生命維持機器類くらいです。

コクピットにはシートはパイロットとコパイロット用の2つ、また居住ブロックには8基の安全シートがあります。ちなみにこの船の操縦は〈大型艦ナビゲート〉で行ないますが、AIに任せてしまっても十分安全に航行できます。

居住ブロックにはソファやユニットバス、キッチンなども付属しており、内装も豪華です。もちろん、食糧などは十分に積み込んであります。他に、コクピットのダッシュボード内に.357マグナムが2丁入っています。これはPC全員がまったく武器を持ってこなかった場合にだけ、あることにしてください。

貨物スペースの上面は、船外で操作する大型の装置やワークシェルの搬出、回収などを行なうため、密閉可能な両開きのハッチ(エアロック)になっています。貨物スペースには衛星探知用総合機器(個体識別可能な金属探知センサー、500kmをカバーする高性能レーダー、その他各種センサー類。コクピットからコントロールします)とワークシェル2機、衛星修理用の機材、それとワークシェル用のオプションパーツなどが詰まっています。

無重力下での船外作業を考慮して大きめにつくられた両舷のエアロックには、宇宙服が人数分+4着ほど用意してあります。

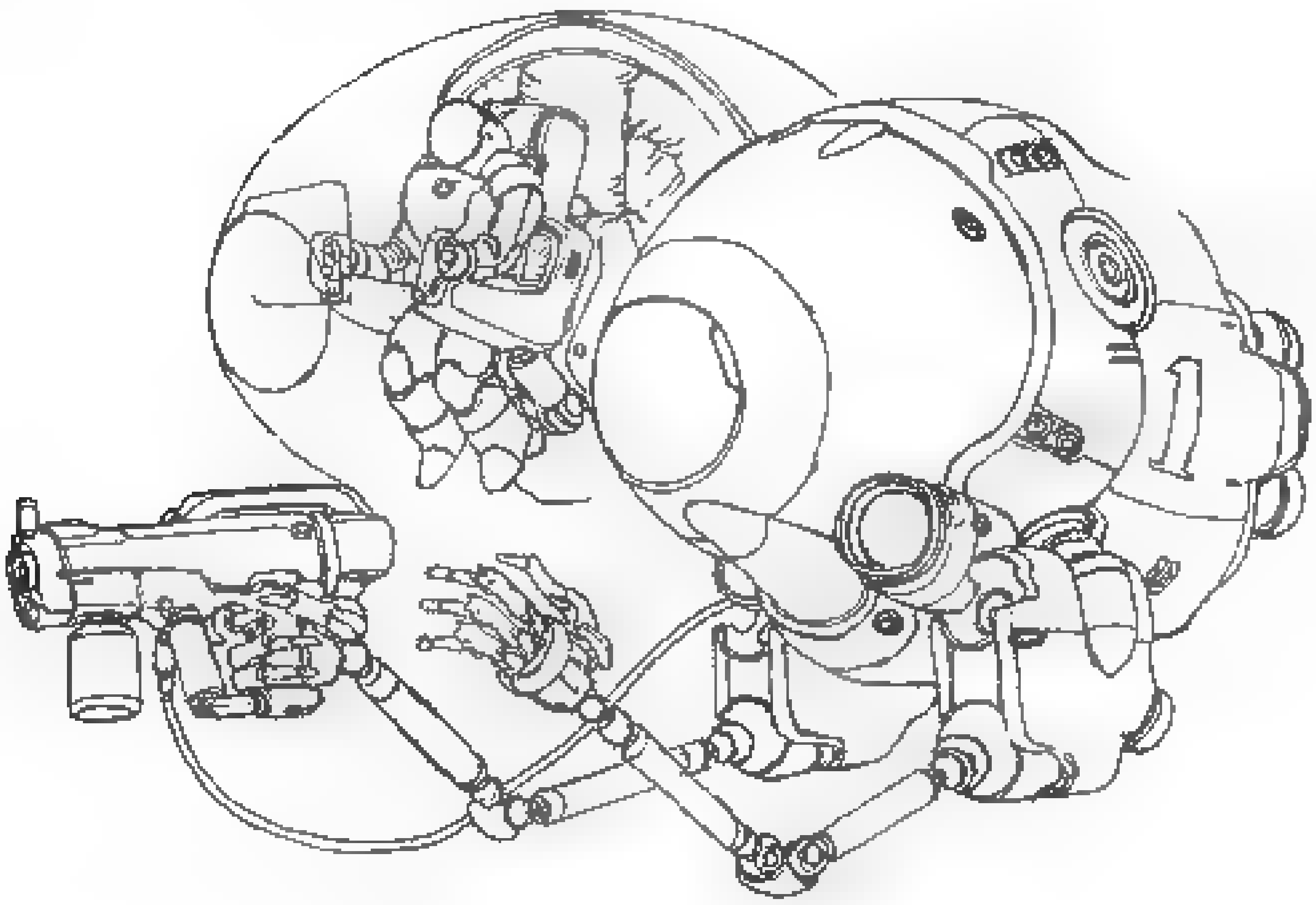
ワークシェル

宇宙空間での船外修理作業、とくに宇宙服では危険な状況下での作業や大がかりな作業を行なうための作業ポッドです。コンバットシェル系の技術が使用されており、より大振りですが、操作はコンバットシェルより簡単です(操作は〈コンバットシェル〉で行ないます)。2本のマルチマニュピレーター、ブースター、姿勢制御バーニアなどを装備していますが、脚はありません。コクピットは密閉型で、酸素は6時間ほど保ちます。

武器があれば宇宙空間での戦闘に使えなくもないでしょう。

データ

ワークシェル



タイプ　A
REF／MV　10／10(安全限界30)
HP　15
乗員　1
装甲板　なし
部位命中表
　1～6　本体
　7　パワープラント　CP2
　8　ブースター　CP1
　9　マニュピレーター
　0　乗員
搭載兵装　マルチマニュピレーター(溶接トーチ、ワイヤー付きマグネット等内蔵)×2

ウォーターライフル

貨物スペースにはワークシェルがマニュピレーターで操作できる重火器が2挺あります。シバタ氏がなぜこれを積み込ませたのかはよくわかりません。衛星軌道に希に出没するオービット・バンデット(ここでは無人衛星内の機材をこっそり回収していく宇宙のジャンク屋。攻撃は滅多にしてこない)を恐れての事でしょうか。

ウォーターライフルは水を高初速で射出する、宇宙ならではの強力な火器です。無重力下では質量と速度を持つ物体はそのまま武器となり、このライフルから撃ち出された水は20mm弾と同じ程度の威力を持たされるのです。またその有効射程は搭載火器なみになります。

データ(無重力下でのみ)
火力60　発射方式A3　回数15　ENC20
距離修正　100mまで＋30　500mまで±0
　　　　　1000mまで－70　限界ダメージ20

宇宙服

エアロックにある宇宙服は船外作業用のダブダブしたものです。(宇宙で生活するエリートにありがちですが)偏執的なほど安全を第一に考えてあり、表面はファイバーの積層構造で、ちょっとやそっとでは破れません。この重たい服にはさらに移動／姿勢制御用の小型バーニアがついています。これを着て地上を歩くのは至難の技でしょう。総ENCは20ですが、無重力下では関係ありません。

防具としての効果は全身A50／100%としておきますが、宇宙空間でこの服が破れる(ダメージが防御値分を超える)と人間は即座に死ぬことになるでしょう。酸素は10時間ほど保ちます。また、この下にヘルメットやENC2以上の防具を着用することはできません。

ACT-2　ラベンナ号の遭難

ラベンナ号の航行

航宙船は順調にバンカーへと向かいます。バンカーに到着して衛星が発見できるまではそう忙しくはならないでしょう。

バトラーは退屈な航行中(または衛星の修理の合間などに)、《スパイラル》で話せなかったC－6・アリシアの中に眠っている女性についての逸話を話してくれます。この話は重要ですから、必ず語られるチャンスを設けてください。

アリシアの逸話

この話はバトラーがシバタから聞いたことと、彼がC－6について調査を進めるうちに手に入れた情報を総合した結果でしょう。

カプセル内にある女性の名はアリシア・ワーグナーといい、2080年代を代表するビッグスターでした。21世紀中～後半は世界中に戦火が絶えない時期で、彼女は幼くして戦災孤児となったのですが、幸いにもシバ



タ氏に引き取られて何不自由なく育ちました。やがて彼女は音楽に芝居にその才能を発揮し始め、ほんの数年で世界中の人々に愛されるアイドルとなったのです。

アリシアは若くして世を去りましたが、死を悼んだシバタ氏は彼女の記念碑としてアリシアの生み出した数々のヒットナンバーを流し続ける墓標衛星を打ち上げさせたのです。当時から権力の頂点にいたシバタ氏には造作もないことでした。

ところが、地上の文明を一時消滅させるほどの地獄の10年間ーバベル期の訪れと共にC－6・アリシアは故障したまま衛星軌道から姿を消してしまいました。正確には公式記録が消滅して飛行データがわからなくなったのです。カタストロフの影響は軌道上にも及んでいたので、シバタ氏はC－6・アリシアはとうの昔に失われてしまったものとあきらめていたのですが、最近、軌道上から流れてくる〈アリシアの子守歌〉を聞いて独自に情報を集め、ついにC－6・アリシアがまだ健在であるという確証を得ました。

電波の発信源は、どうもモルニア軌道のバンカーのようです。このままではいずれ落下してしまうので、衛星を修理させるか、それが駄目ならせめてアリシアの遺体の入ったカプセルを持ち帰らせることにしたというわけです。

各PCの役割

ランドブラスターは〈大型艦ナビゲート〉がなくても、航宙船のコ・パイロット（副操縦士）としてシートに座らせられることになるかも知れません。衛星が見つかったらワークシェルのパイロットとしての役割をにないます。ネットライナーは探知機器の操作（〈エレクトロニクス〉で操作します）をしたり、バトラーの助手として衛星修理に行くことになります。ここではバウンサーにはあまり活躍の場は与えられません。以上に挙げた仕事のどれかをやるか、そのサポートをします。

船に積み込んである探知機器にはあらかじめC－6・アリシアのデータが入力してあります。この探知機は無数の廃棄衛星の中から、ほどなく目標を発見するでしょう。探知機を操作するキャラクターが〈エレクトロニクス〉のSR1のチェックに成功すればその衛星は発見できます。

C－6・アリシアは大型の衛星で、メンテナンスのため、中に人が入れるようになっています。航宙船はそのすぐ横に近づいて停止します（軌道上なので、正確にはその衛星と同じスピードを維持するのです）。バトラーはPCの中から〈精密メカニクス〉または〈エレクトロニクス〉などを取得している者を2名ほど選んで衛星内に入り、修理を始めます。

衛星の内部は狭苦しく、その壁には古くさくて大型の機材が敷き詰められています。一番奥には、死体が収められたカプセルと音楽ROM再生ユニットがあり、その周辺には多くのROMカセットが浮遊しています。

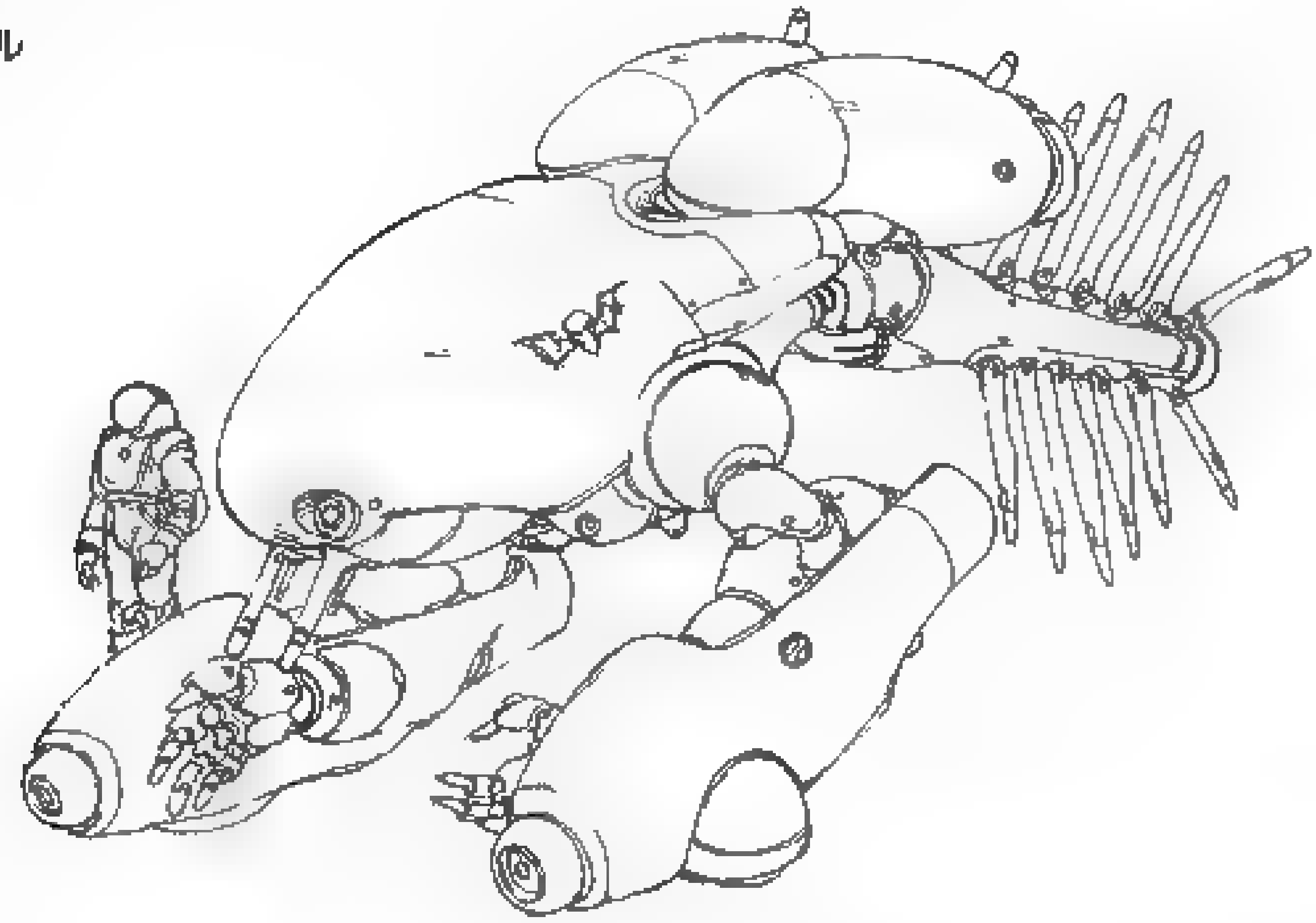
バトラーはカプセルなどに目もくれず、修理の検分を始めます。PCは彼の手伝いをしてもいいし、またはどやしつけられるまで、観察を続けることができるでしょう。

C－6・アリシア内部へ

カプセル

中にはこの世のものとは思えぬほど美しい女性が一糸まとわぬ姿で永遠の眠りについています。歳のころ20歳くらい、腰まで伸びた栗色の髪は中空を漂い、顔や身体の血色もよく（死後まもなく特殊プラスティックでコーティングしたためです）、今にも目を覚ましそうな気がします。PCが〈精密メカニクス〉などでこのカプセルに生命維持装置がついていないことを確認するまで、彼女が死んでいるのか、眠っているのかはわ

ロブスタービートル



からないでしょう。

音楽ROM再生ユニット

この機械そのものはほとんど壊れていませんが、今は動いていないようです。衛星の発電ユニットが故障がちで、それを修理すれば、いまプレイされているカセットから音楽が流れ出すことでしょう。プレイ中のカセットには『Good Night Baby』と曲名が明記されています。取り出し口が壊れていて、カセットを取り出すことはできません。

ROMカセット

これらはすべてアッシア・ワーグナーの歌った曲のカセットです。この衛星にある専用の機材がないと再生できないし、別に値打ち物でもありませんが、もしこれを持ち帰って、あとでデータを現在使用されているソフトウェアに転送すれば(要〈ソフトプログラム〉SR½)、聞くことができるでしょう。持ち出す気なら、バトラーも別に止めません。宇宙服のポケットには最大6本くらいまで入ります。

敵の出現

バトラーはワークシェルの出動を要請し、衛星外部の損傷の補修をさせながら、電子機器の修理を始めます。

何度か休憩をはさんで数時間のち、応急処置は終わりました。衛星自体かなり古いものだし、損傷もひどかったのでこれでも動く確率は5分5分だとのことです。

残念ながら衛星はうまく作動しませんでした。これ以上の修理は多分無駄なので、カプセルだけ回収して引き上げることにします。PCの誰かがリーダーを務めていたとしても、おそらく同じ決断を下さねばならないでしょう。カプセルを回収し終わったとき、パイロットAIは警報を発します。

「高速飛行物体、接近中！　現在の相対距離10km！」

レーダーをモニターしていたPCがいたなら、AIよりはるかに早く飛行体の存在に気づくことができます。AIはその飛行体に気づいていても、ある程度近づくまでは警報を出さないのです。飛行体の映像は戦闘ロボットのようです。一直線に衛星に向かってきます。バトラーはまだ衛星の中にいて、ウォーターガンを装備したワークシェルを出撃させるよう言ってきます。GMはそれぞれのPCがどこにいるか把握しておきましょう。この時点で衛星内にいるPCは死ぬ危険性が非常に高いので、なるべく船内に戻らせるようにしてください。

戦闘ロボットはその武装の攻撃可能範囲に入るとすぐに航宙船やワークシェルに攻撃を仕掛けてきます。

軌道戦闘用ロボット〈ロブスタービートル〉×6

ワーグナー博士率いるデスフォースにて、カプセル奪取用に製造されたロボットです。ロケットで打ち上げられてから、しばらくは軌道上でC-6・アッシアを探していました。このロボットの全長は2mほどで、脚のない蟹のような形状をしています。宇宙戦闘用のインセクターという分類ができるでしょう。武装は小口径のウォーターガンで、火力は40、発射回数は8回です。他の攻撃に使用するデータはPCたちが持ってきたウォーターライフルと同じです。

ちなみにこの戦闘ロボットたちの遙か後方には大気圏再突入用のパリュートロボットが待機しています。パリュートロボットはカプセルを回収したあと、北米の秘密基地に帰投するという役割があります。

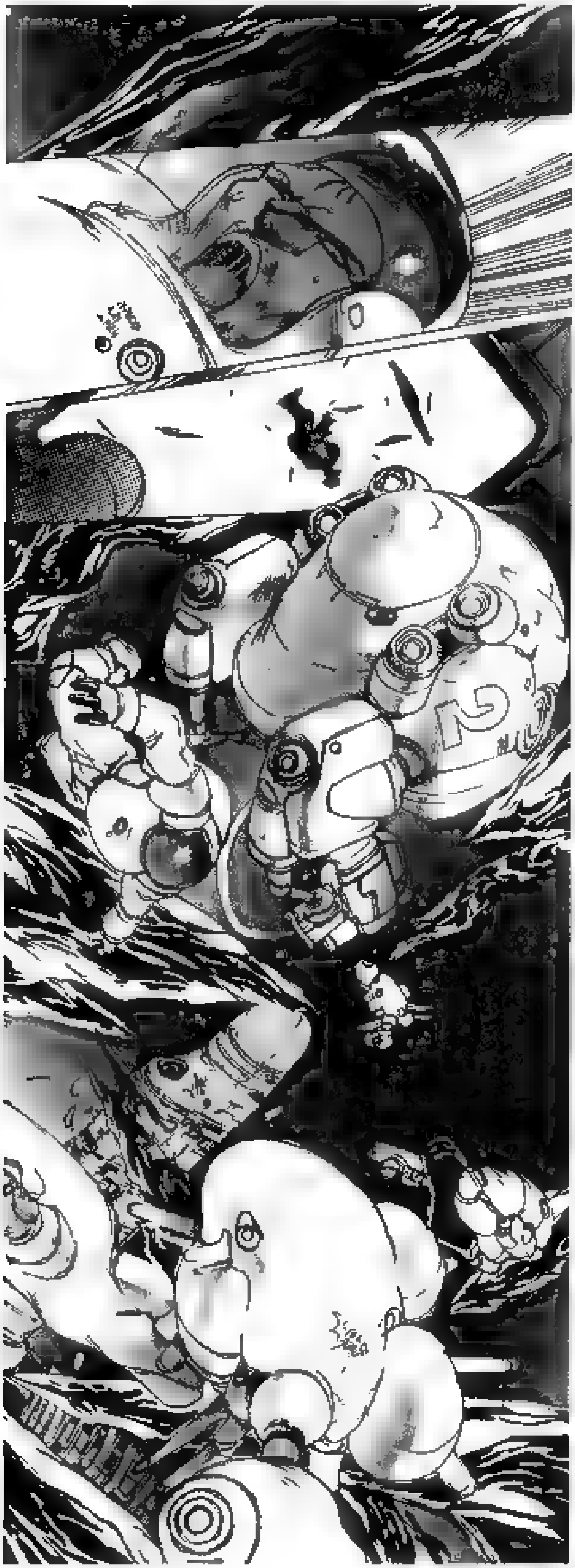
データ(このロボットはメカニック扱いです)

タイプ	A
REF／MV	20／30(安全限界30)
HP	8
装甲板	全面一律A50／80%(ファイバニウム)
細部命中表	すべて本体
搭載兵装	ウォーターガン×1、作業ハンド×2

※ 搭載AIは〈重火器〉90%で射撃します。また移動に関してはGを考慮する必要がないため、ワークシェルよりはるかに高速です。

彼らが何者かはわかりませんが、どうやらC-6・アリシアを奪取したがっているようです。ロボットのうち4体は攻撃に、あとの2体は(それが可能なら)衛星に取り付き、中に入ろうとします。

ハスラーがロボットをよく見るチャンスがあったなら、PERのAR25で機体のエンブレムを識別できます。両耳から羽根の生えたドクロのマークで、これは謎のロボットバンデット〈デスフォース〉のシンボルマークです(デスフォースに関しては、スタートセットのマニュアルで確認してください)。軌道上に出没するという噂は聞いたことがありません。



ＰＣたちは戦うも逃げるも自由ですが、この局面ではいくつかのイベントが発生します。

1　衛星から出ようとしたバトラーが戦闘ロボットの作業ハンドに殴られ、宇宙の彼方に流されていってしまいます。気絶したのか通信もつながりません。もう、彼は絶望的です。バトラーはこれ以後、後半までシナリオに登場しません。

2．航宙船は敵からダメージを受け、または逃走中の操縦ミスによって、大気圏に突入し始めます。

3．壊れていたはずのＣ-６・アリシアが突然作動し、それと同時に《アリシアの子守歌》が流れ出します。しかし衛星は軌道に戻るどころか逆に大気圏に突入していくのです。戦闘ロボットが生き残っていたら、すべて衛星に取り付きます。何とか中にある（はずの）カプセルを取り出そうとしているのですが、かなわず、やがて摩擦熱で爆発したり、衛星と共に燃え尽きてしまいます。ＰＣたちはこのさまを最後まで見届けることができるでしょう。

ＧＭはこの３点のイベントを完了するまで、ロボットを全滅させてはなりません。航宙船はロボットに破壊されることはないし、必ず地球に落下します。ワークシェル　または船外にいたＰＣは早く航宙船に戻らないと、軌道上で冷たい死体になるか、引力に引かれて丸焼けになります。

航宙船には一応、大気圏突入能力があります。アプローチはＡＩが行ないますが　スリルを演出するため、ＰＣに操縦を任せてもかまいません。乗員はなるべく一番安全な居住ブロックにいるようにさせてください（カプセルも居住ブロックに運び込まれています）。

ＰＣたちは地上に着くまでのしばらくの間、轟音と衝撃に耐えなければなりません。このとき怪我をしている者がいたら30%で負傷が１ランク悪化します。降下コースの計算をしっかりとしている暇はありませんでした。荒野だろうが何だろうが、地面のあるところに降りられるといいのですが　。

ACT-3　冬のタウン

墜落

船体が分解しそうなほどの衝撃（居住ブロックのシートに座っていなかったＰＣは１Ｄ100＋50ダメ　ジ）を受けましたが、航宙船は雪の舞い散る荒野のまん中になんとか不時着します。

被害状況は壊れていない個所を述べた方が早いでしょう。無事なのは居住ブロックだけです。貨物ブロック、エアロック室などは全壊状態で、中にあった物もすべて壊れています。コクピットブロックもほぼ全壊で、ＡＩも既に機能を停止しています。ただし、着地の前に想定着陸位置だけはプリントアウトしてありました。

この位置が正しいとすれば、ラッキーなことに現在位置は北米大陸のようです。ただし北米は北米でも旧カナダの北西地方、まさに旧世紀の廃虚すらない極寒の荒野に放り出されてしまいました。どこのメガ＝シティからも遠く離れているし、この地方は電磁嵐が四六時中吹き荒れているので無線機で救援を呼べるかどうか　たとえ呼べたとしても救出がいつになるかもわかりません。どちらにせよ、このままだと寒さのために全員凍え死んでしまいます。船から出て表を観察すると、はるか遠くに街の明りらしきものがかすかに見えるのがわかります。

この状況下でＰＣたちはどうするでしょうか。街だと思われる所へ向けて出発するか、少し考えるかを選択できます。

・今の天候は曇りです。天候について留意したＰＣにはＥＤＵのＡＲ

20のチェック、または〈サバイバル〉ＳＲ１が許され、成功すれば数10分後には猛吹雪になることがわかります。

・街らしき所までの距離ははっきりとはわかりません。３時間で着くようにも見えるし、３日かかるようにも見えます。〈暗号・信号〉のＳＲ％に成功すれば、たっぷり１日かかるだろうと推測できます。

・ＰＣがこの状況をなぜか予測して、よほどの厚着をしているなら別ですが、防寒具は一切ありません。宇宙服は防寒具となります。ただし、脱出時に着用していたならいいのですが、それ以外の宇宙服はすべて使い物になりません。寒さは防げても普通の人はこれを着て歩くことはできないでしょう。

・外に出るなら８時間ごとにＳＵＶ１ランクダウン、吹雪なら１時間ごとにＳＵＶ１ランクダウンし、ＳＵＶが“Ｇ”を下回ると凍死します（またはその部位が回復不能な凍傷になる）。フルボーグや生身部分がないハーフボーグ、宇宙服を着ている者は凍えることはありません。

・吹雪が止むまでここにとどまるのも手です。居住ブロックを覆っていた耐衝撃材は断熱材としても有効に働きますが、暖房器具も燃料もありません。誰かが〈サバイバル〉ＳＲ１に成功したり、ＰＣがよい考えを思いつけば、幾らか快適な環境作りができるでしょう。原則として〈サバイバル〉がなかった、成功しなかったなら12時間ごとに、成功しても24時間ごとに寒さによってＳＵＶが１ランクダウンします。

・ＧＭは吹雪がいつ止むかをチェックしておきます（ＰＣにはわかりません）。吹雪は１Ｄ10＋12時間後には止むでしょう。

ＰＣたちはいずれは出発しなければなりません。

船から持っていけそうな物は食糧や各々の持ち回り品の他は、衛星から持ち帰ったカプセルくらいです。これはＥＮＣにすると25くらいあります。あとで取りにくることにしてもかまいませんが、その場合、カプセルはワーグナーの配下のロボットによって持ち去られてしまいます。パーティの一部がここに残っていても結果は同じで、ロボットの襲撃を受けたＰＣは瀕死の重傷を負っているところを、戻ってきた仲間に発見されるでしょう。なるべくなら持って行くように仕向けてください。第一、これをなくしてしまったら、ここまでの苦労は水の泡になります。居住ブロックにある調度品の中で何かに使えそうな、または金目の物は床に敷いてあった小さめのペルシア絨毯だけです。他の物は不時着のショックでことごとく壊れてしまいました。この絨毯でカプセルを包むといいでしょう。

タウンに着くまでに一度ミュータントとの遭遇があります。武器をろくに持たないＰＣには強敵となるでしょう。また、船内に残ったＰＣたちにもミュータントが襲いかかるかも知れません。襲撃をするかどうかはＧＭに任せます。

ミュータントのデータ

〈アラスカカンガルー〉×１Ｄ６＋４

カンガルーに似た犬科のミュータント。高速で移動でき、集団で襲いかかってきます。

ＭＶ　８　ＲＥＦ　17　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｃ／19

ＷＩＬ修正値　±０

攻撃力　＋20、命中率　80％

防御値　Ａ20／80％

〈ユキアリクイ〉×３

全身が厚い毛皮で覆われた殺人アリクイ。もはや蟻は食べず、動物を鋭い爪で襲って倒しては、その体液を吸います。

ＭＶ　５　ＲＥＦ　10　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｂ／28

ＷＩＬ修正値　－４

攻撃力　＋50、命中率　40％、追加被害　シフト１

防御値　Ａ50／90％

さて、ＰＣたちは何とか人が住んでいるらしいタウンにたどり着くことができました。建物はどれもボロボロですが、住人はこんな人里離れたところにしては割合に活気があるように見受けられます。

ドナルドの家

タウンの入口にある小さな家の前に人のよさそうな老人がいます。彼は疲れきった表情のＰＣを見つけると、暖かい家の中に招き入れます。

老人の名はドナルドといい、まずはＰＣの質問に答えます。

「この街の名は“ルイブルック・タウン”といい、歴史は浅いがもともとは鉱山の街じゃ。もっとも今はもっぱら交易で栄えとるがな」

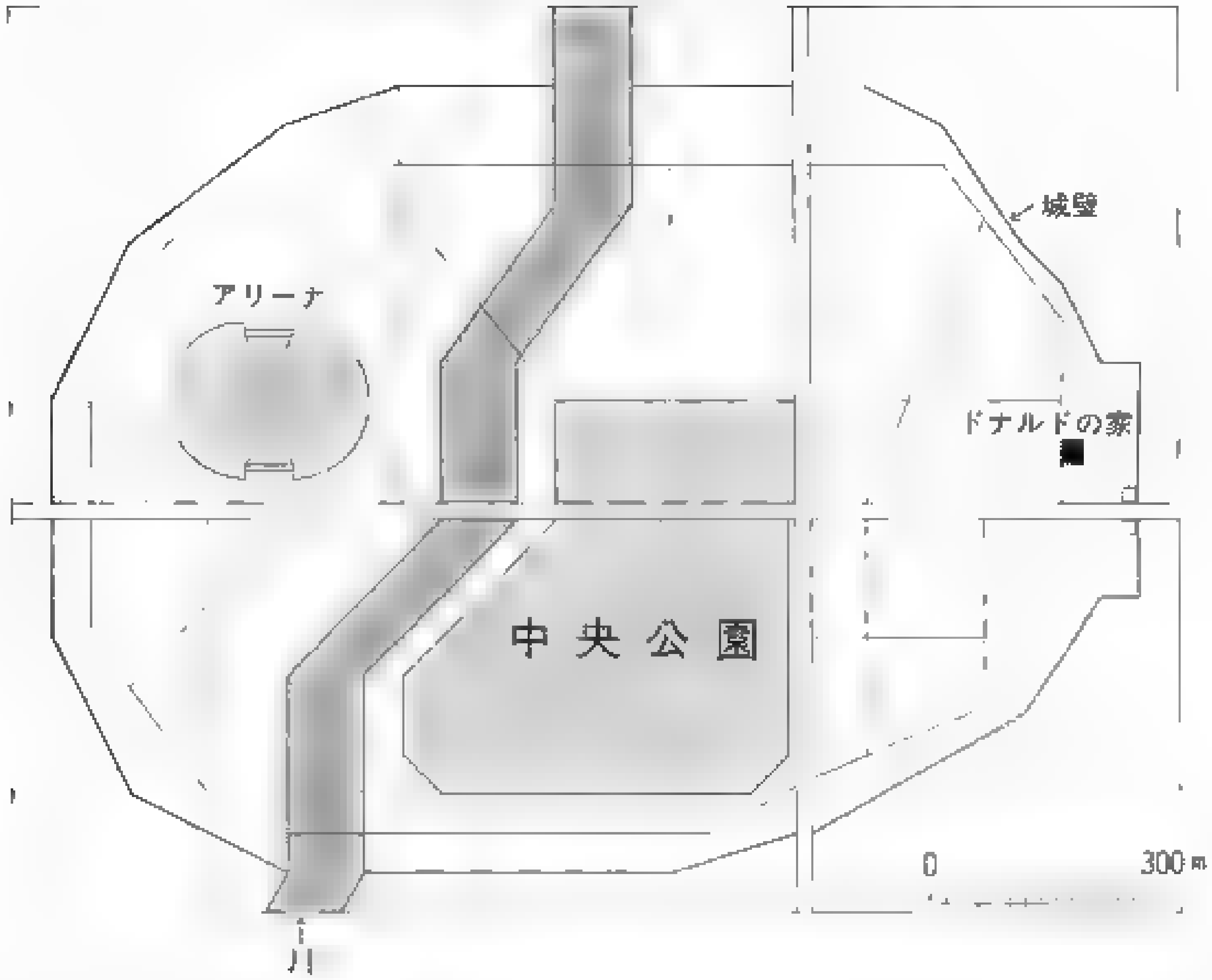
「通信機材はここにはない。他の誰かは持ってるかもしれんが、この電磁嵐では使い物にはならんぞ。まあ、乗り物を手に入れて自力で帰ることじゃな。公園のバザールかアリーナにいってみるといい。ただし、ここでは金は何の役にもたたん。商売はすべて物々交換で成り立っておる」

だいたい状況がわかったでしょうか？　ドナルドはＰＣがなぜ遭難したかを聞いてきます。カプセルを持参しているなら、遭難の理由をごまかしても見抜かれてしまいます。

「なるほど、おまえさん方がセオドア・ワーグナーの探している連中じゃったか……。のう、まずわしの話を聞いてくれまいか」

ドナルドはシバタとアリシア、そしてデスフォースの支配者ワーグナー博士にまつわる真実の話を語り始めます。





アリシア・ワーグナーとその弟セオドアは、確かにシバタ家で育てられましたが、その日々はまるで地獄のようでした。公にはされていませんが、シバタはアリシアを娘としてでなく愛人として引き取ったのです。姉弟に対する周囲の仕打ちは冷たいものでしたが、やがてアリシアは歌手として女優として成功を収めました。シバタの後押しも強力でしたが、これだけの大スターになれたのは彼女の人並ならぬ努力のたまものです。誰の目にも聖女のように映る美貌、逆境をものともせず常に笑顔をたやさない前向きな性格は天が与えたもうた財産でした。しかし、彼女は愛していた弟が死よりひどい目にあわされていることを知り、思い悩んだ末、重い病にかかって死んでしまったのです。

シバタは彼なりにアリシアを愛していたようです。C−6・アリシア霊廟のいきさつは前にPCが聞いたとおりです。

セオドアは引き取られてすぐ、アリシアと引き離され、シバタ氏の経営するテュフォン社の薬品開発部研究棟に幽閉されました。シバタはセオドアを人体実験に使ったのです。幼いセオドアは、まず薬品投与と外科手術によって知能を高めるという実験に使われました。幸いにもこれは成功し、彼は博士号を取るほどの秀才となりましたが、今度は脳の諸機能を利用した新兵器　多数の自動戦闘メカを操作するコントロ　ルの実験に参加させられることになりました。今で言うところのサイバーリンクシステムですが　開発スタッフの要求する機能は過酷かつ技術も未熟だったので、セオドアの人格は崩壊し、コンピューターのように自我を持たない存在となってしまったのです。

彼はコントロール機材としてカナダ奥地の《デスフォース》(作業/戦闘ロボットだけで構成された無人戦闘部隊)基地に機材として設置されていましたが　バベル期の直前に突然、自我を取り戻し、配下の戦闘ロボットを率いて母国に反乱を起こしました。バベル期が過ぎ、国家は消滅しましたが、各地に放たれた戦闘ロボットは、無差別攻撃モードのままうろつき回っているのです。そして彼はまだ生きていて、シバタへの復讐と姉の遺体の奪還を計画しています。

「このタウンはな、バベル期に一度、廃墟になった。住んでる連中の大部分は後から避難/移住してきたり、ここに住み着いてしまったアウトローでな。奴ら、デスフォースの基地からスクラップやら機械部品をかすめとってきては遠くのもっと小さなタウンからやってくる者に法外な値段で売りつける　そんなことをして食いつないどるのさ」

「わしか?　わしはまだ軍隊だった頃のデスフォースで、コンピューター技師をやっとった。ワーグナーが目覚める前に、彼の思考レコードをとっていてな　それを調べたら身の上がわかったんじゃ。まさか目覚めるとは思わなかったが。基地にいた人間はその時にほとんど追い出されるか殺されたよ。でもな、わしはどうしても彼が不憫でな。見守っていてやりたいんじゃ」

ドナルドは言います。

「そういうわけじゃ。どうかな、物は相談じゃ、姉の亡骸をワーグナーに返してやってくれんか。彼は金や値打ち物はくれんかも知れんが　少なくともおまえさんたちにメガ=シティまで帰る乗り物を進呈してくれるじゃろう」

デスフォースの基地はここからそう遠くはありません。その敷地はここから10kmくらい離れた盆地にあるのだそうです。

PCはこの申し出を受けるも断わるも自由です。すぐ承知して基地に向かうなら、ACT　4に進んでください。

PCがカプセルを持参していず　また今回の遭難のことについて作り話などをするなら、ドナルドはそれを信じ、街の散策に向かうPCたちを見送るだけです。

バザール

タウン中央の公園には泥棒市が立っています。ここで手に入れられるものは日常品、防寒具などが主ですが、武器も小火器(.45Calカートレス、7.62mmアサルトなど種類は限定します)とその弾薬やナイフなどごく一般的なものなら少数売っています。ロボットの部品と思われるガラクタや、

もしかするとそれに搭載されていた、まだ使えそうな火器も売っているかも知れません(GMの判断)が、多分PCには手が出せないほどの値段でしょう。
ここにはネットワークがないので、オンラインマネーは通用しませんし、通貨も紙切れとしか見なされません。手持ちのアイテムの中でも彼らにとって役に立つものしか価値を認められないのです。宝石や骨董品とかパーソナルデッキなどは無価値で、その他の役に立ちそうなアイテムと店に並んでいるものを交換したいときでも難癖をつけられるのが普通です。GMはPCの持つアイテムの価値を原価の30%くらいとして交換を許可してください。宇宙服は防寒具として役に立ちましたが、服としては重すぎるので、交換はなかなかしてくれません。ペルシア絨毯は確かに高価なものですが、ただの毛布として扱われます。
また、ここには多くの人がおり、歩くときはスリに注意しなければならないかも知れません。

アリーナ

街のはずれにあります。もとは倉庫だったようですが、ボムシングとモーターホッケーが行なわれている大きな競技場です。ここに入ると、羽振りのよさそうな男が声をかけてきます。
「よう、お兄さん方、見かけない顔だな。どうだい　自信があるなら出場してみないか。俺が面倒を見るぜ」
彼はプロモーターをやっていて、名をスパイクと言います。ボムシングもモータホッケーも激しい試合になるので、シティのダウンタウンのように人だらけの所ならいざ知らず　ここでは常に選手不足です。
ボムシング、モーターホッケーとも　ルールおよび使用するデータはこのブックレットに収録されているので、そちらを参照してください。GMの好みに応じて、少しゲームルールを変更してプレイしてもかまわないでしょう。
試合は原則としてひとり1回だけ出場でき、勝ったなら　ボムシングは約＄2000分、モーターホッケーならひとり＄1000分の好きなアイテムがもらえます。モータホッケーは6人で行ないますが、PCたちの他にNPCがメンバーとして参加することはありません。必ずしもそこにいるPC全員が参加することもないのですが、6人に満たなくても試合は開始されます(もちろん、相手チームは6人＋補欠3人です)。
また　PCたちがカプセルを持っていて、スパイクがそれを見とがめたなら　彼は(PCたちが出場するにしてもしないにしても)それを賭けないかと言い出します。彼が賭けるものはハーフトラック(＄8000分)と＄5000分のアイテム(武器でも防具でも好きなもの)です。スパイクもカプセルのことは噂で聞いていて、PCたちからこれを巻き上げ　ワーグナーにうまく取り入るつもりなのです。スパイクが八百長を仕組むことも考えられますが、そのあたりのアイデアはGMに任せます。

ボムシング相手選手データ例
STR　20　REF　25　WIL　15　SJV　8　HP　18
サイバー状況　サイバーアーム、スポーツ心臓
戦闘スキル　素手戦闘　120%、格闘回避　70%

モータホッケー相手チームメンバーデータ例(平均)
STR　12　REF　12　WIL　10　SJV　0　HP　9
戦闘スキル　地上車全般　80%、格闘回避　60%

※　モノバイクのデータはモーターホッケーのサンプルの物を使用します。搭載兵装について　キーパーはフラッシュライト、他はタックルピンカラムを装備します。その他手持ちの武器は特に設定しませんが　PCたちと比べてあまりに弱いなら武器を持たせるのはかまいません。

PCたちが試合に勝ったなら、手に入れたハーフトラックを使ってデスフォースの基地に向かうか、もしくはネオ＝アップルに帰ろうとするでしょう。
ネオ＝アップルに向かおうとしたなら、重戦闘ロボットの攻撃を受けます(データはACT　4にあるものを使ってください)。ロボットたちはトラックを遠まきにして、ガンランチャーを撃ってきます。脅しの攻撃ですが、トラックは事故を起こすかも知れません。ドライバーに〈地上車全般〉でチェックをさせてください。
ロボットは、デスフォースの基地に来るように　と警告してきます。彼らの目的はカプセル奪取のはずですが、このままではとても逃げきれそうにありません。ここはおとなしく従いましょう。

さて、ワーグナーにカプセルを返そうという意志がPCたちにみられない場合、アリシアのカプセルは何らかの理由で自動的に失われ、ワーグナーの元に届けられます(置き去りにしてきた　あるいは試合に負ける、盗まれるなど)。そして、彼らの前に思いもよらない人物が登場します。
依頼主シバタと、軌道で死んだと思われていたバトラーです。彼らはネオ＝アップルからチャーターしたVTOLでここまでやってきました。PCたちの遭難は、軌道上の事故モニター衛星によってすべて記録されていました。ただちに連絡船の所有者に連絡が入り、奇跡的に生き残ったバトラーから状況を聞いたシバタはいても立ってもいられなくなってここまでやってきたというわけです。シバタはカプセルをワーグナーに奪われたことを知ると　烈火のごとく怒り出すでしょう。
「愚か者どもめ！　さあ、早く取りかえしに行くのだ！　このままおめおめと帰るというなら報酬は払わんぞ」
まだ残りのPCが船に残っているなら、VTOLで回収しに行き、そのあと準備を整えてデスフォースの本拠地に挑むことになります。
このVTOLはまともな飛行会社の物で戦闘に参加することも巻添えになることもありません。キャラクターたちを降ろしたあと、後方で待機していますが、一発でも銃声が聞こえると、恐れをなしてネオ＝アップルに逃げ帰ってしまいます。
バトラーは既に完全武装状態ですが、PCたちのためにいくらかの装備を持ってきています。リストは以下のとおりですが、参加しているPCによって多少の変更をしてください。

45Cal SMG×2、フレシェットライフル×2、オートショットガン×1、ATMランチャー×4、手榴弾×10、低反動APガン×2、ポケットバズーカ×1、22Cal MP×2、7.62mmバトル×1、スキッドライフル×1、ハイブリット×2、防弾ジャケット×4、ファイバーシャツ×4

シバタは気分が高揚しています。長い間探し続けていたカプセルが手に入るかどうかの瀬戸際なのですから。PCたちがドナルド老人から聞いたことをほのめかしたり、そのことの真偽について質問すると、黙り込むか開き直るかのどちらかです。どうやらドナルド老人の言ったことは真実のようです。ここでPCたちはシバタ(と彼をガードしているバトラー)を倒そうとするかも知れません。そうなったらシナリオはここでクライマックスを迎えることになるでしょう。
最後の戦闘はPCの誰よりも強いバトラーとの戦いになります。ちなみにシバタは脅されても命乞いなどはしません。今の彼にとって命は二の次で、アリシアを手に入れることだけが望みなのです。

また、PCがどうしても帰りたいというなら、シナリオはここで終わ

りです。シバタはPCたちを放っておいてネオ＝アップルに戻り、もう少しましなハンターを雇って基地に挑もうとするでしょう。仕事前に受け取った前金＄20000は返す義理はありませんが、とりあえず、ここからメガ　シティに帰る算段は自分たちでつけねばなりません。

ACT-4　愛すべきすべての人々に

デスフォース

デスフォースは旧米陸軍が組織させた実験的な完全自動戦闘集団でした。敵の奇襲／先制攻撃で軍総司令部が壊滅したとき、国土の治安を維持し、敵の上陸を水際で阻止するための軍隊で、人間の裁定を待たずに、すべての作戦を計画し、自動的に戦争を実行する恐るべき集団です。デスフォ　-スの基地はロボット軍団の司令部であると同時に、故障したロボットを修理したり、また部品さえあれば　ロボットを設計／生産する機能さえも備えています。

敷地内には多くの資材が蓄えられていましたが、補給が来なくなってから、さすがにずいぶんな年月が経過していますから、もはや新たなロボットを生産する力はほとんど残っていません。

デスフォ　スのロボットは北米のあちこちにたくさん散らばっていてまるで野獣のごとく、荒野を行き交う人々を無差別に襲っていますが、基地内また基地周辺に存在するロボットはごく少数で、対応も理性的です。表を警備する大型ロボットは6機だけ、基地内にいるのはＡＩすら積んでいない安っぽい保安ロボットです。ワーグナーはよほどの事が起きないかぎり、新たなロボットの生産を行なわないし、基地から遠く離れてしまったロボットは電磁嵐の影響で基地を見失ったり、ＡＩに異常をきたして、もう帰ってこられなくなってしまうのです。

世間で言われている『殺戮ロボット集団・デスフォース』は、実は指令を受け取ることができなくなった、もしくは狂った野良ロボットに過ぎず、この司令基地とはもはや何の関係もないのです。ただし、野良ロボットといえど、かなり高性能で中には自己修理を行なうタイプも存在するので、これからもしばらくの間、デスフォースは滅びることはないでしょう。

ところで、ワ　グナ　は最近、残り少ない資材を使って、軌道探索用ロボットを設計／生産しました。打ち上げに使ったロケットは基地内に隠されていた弾道弾を利用したものです。

敷地内の探索

敷地の周辺は常時6機の重戦闘ロボットが巡回しています。

敷地の外観ですが、中央にある円筒型の建物を中心に、四方をロボットのハンガー兼資材倉庫で囲んでいるといった簡素なものです。

四方のハンガ -にはもうロボットは残っていなくて、中にはわずかなメンテナンスパーツが散らばっているだけです。タウンの連中はときどきこの倉庫に忍び込んで来てはガラクタをちょろまかしてきているのです。ここまでなら忍び込むのは簡単でしょう。

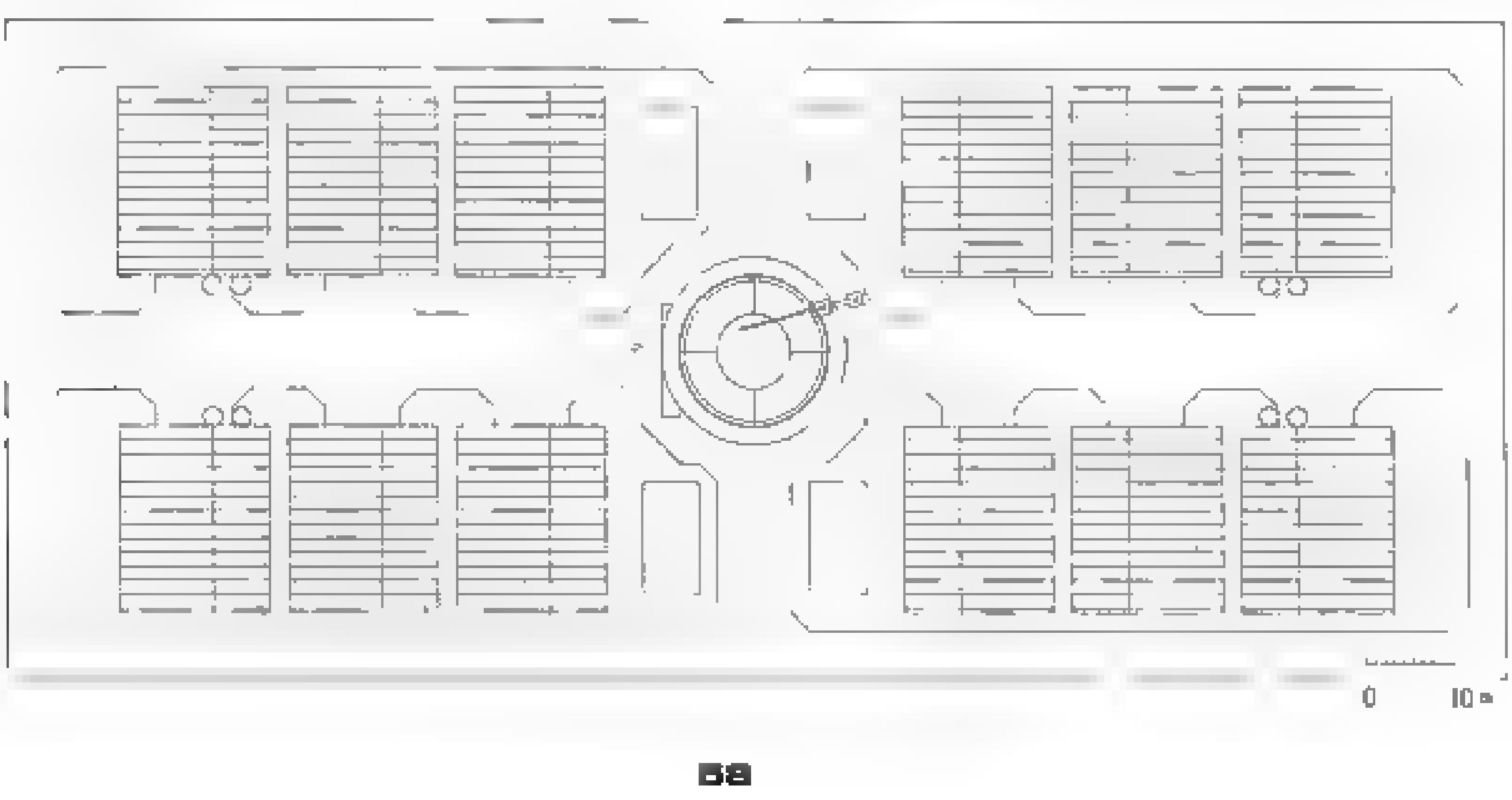
中央の円筒の建物は溶鉱炉なのですが、これだけが基地の施設のすべてではありません。溶鉱炉の建物の地下の通路をたどっていくと、指令室、動力ブロック、ロボット生産ラインなど重要施設を発見できるでしょう。ただし、基本的に ＰＣ はこの地下施設を見学するチャンスは与えられません。この後の展開は溶鉱炉の建物だけを使って行なわれます。GMはストーリーが明記してあるプロットのとおりに進まなかった場合でも、この施設を使ってもっと違ったクライマックスを演出してみてください。

このステージはＰＣやＮＰＣの行動や感情によって大きく展開が変わります。ここから先の記述はあくまで一例ですから、GMは参考程度に読んでおき、自由にプロットを組んでください。

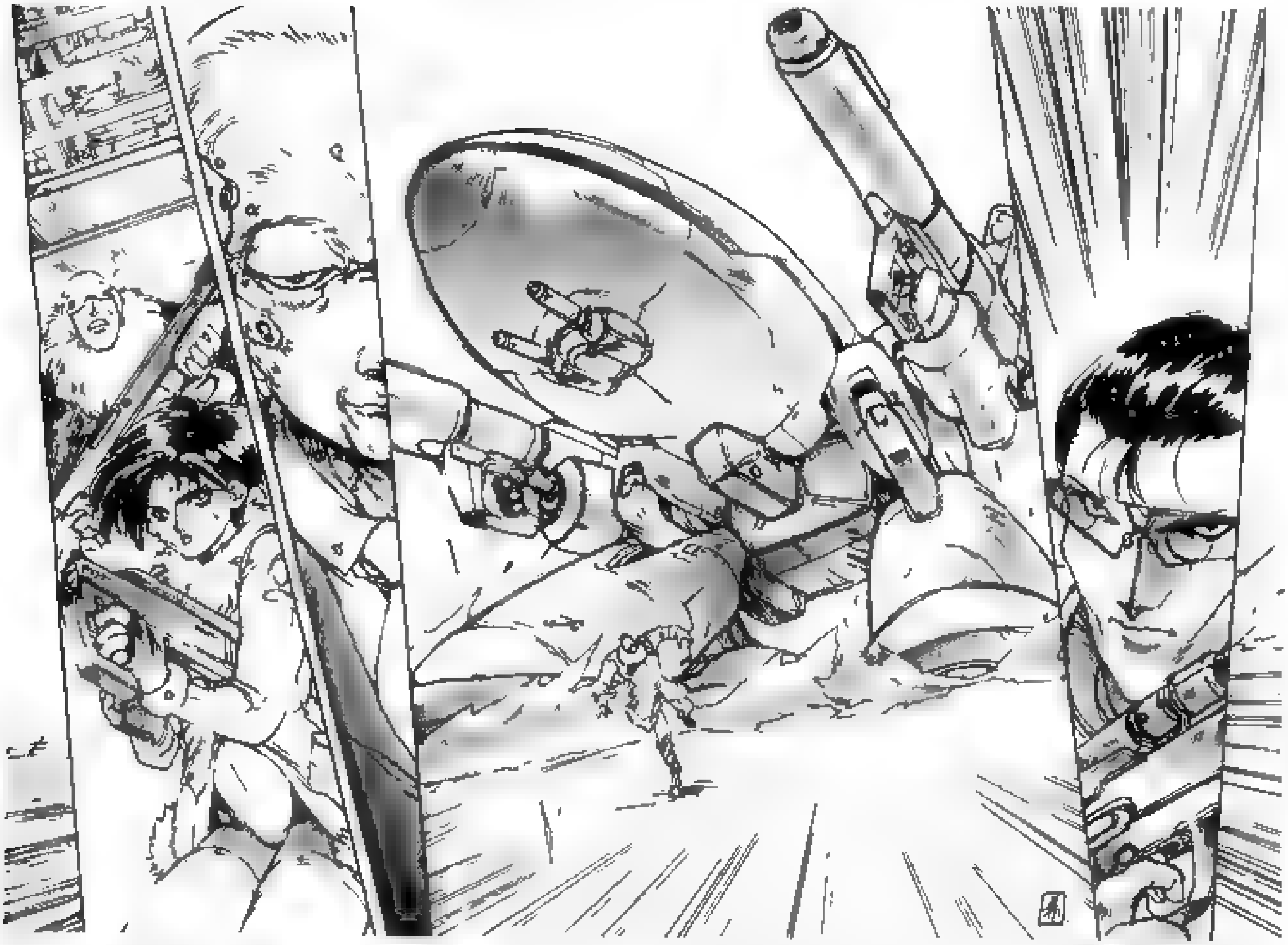
さて、ＰＣたちが望んでカプセルを渡すために、デスフォースの基地にやってきた(もしくは連行されてきた)なら、ロボットたちはＰＣに止まるよう警告を発します。彼らはカプセルを見ると道を開け、敷地内で一番奥にある円筒形の建物に 行くよう指示します。ハンガーに寄り道してもかまい ませんが、役に立つものは見つけられません。建物に入ると、ここがクズ鉄を処分したり、鉱石から金属を精製するための溶鉱炉であることがわかります。溶鉱炉自体は地下にあり、このフロアの中央の穴からは熱気が漂ってきています。壁ぎわには大小の数基のクレーンと、鉱石やガラクタの詰まった箱が所狭しと並べられています。溶鉱炉の穴のまわりには一応、手すりがついているし、ドーナツ状のフロア自体もそれほど狭いわけではありませんが、やはり不安定な印象を受けるでしょう。

ＰＣが建物に入ってすぐ、奥のエレベーターから車椅子に座った奇妙な老人が現れます。彼がワ　グナー博士です。

ワ　グナーは確かに老人には違いないのですが、体型や顔の表情は10歳くらいの子供にしか見えません。ちょうど子供に 老人のメーキャップをしたかのように見えるのです(手の平にナンバーはありません)。その声もしわがれてはいますが、子供の発する声のように聞こえます。それと、頭の各所にジャック＝イン端子の出来損ない のような古めかしいパ

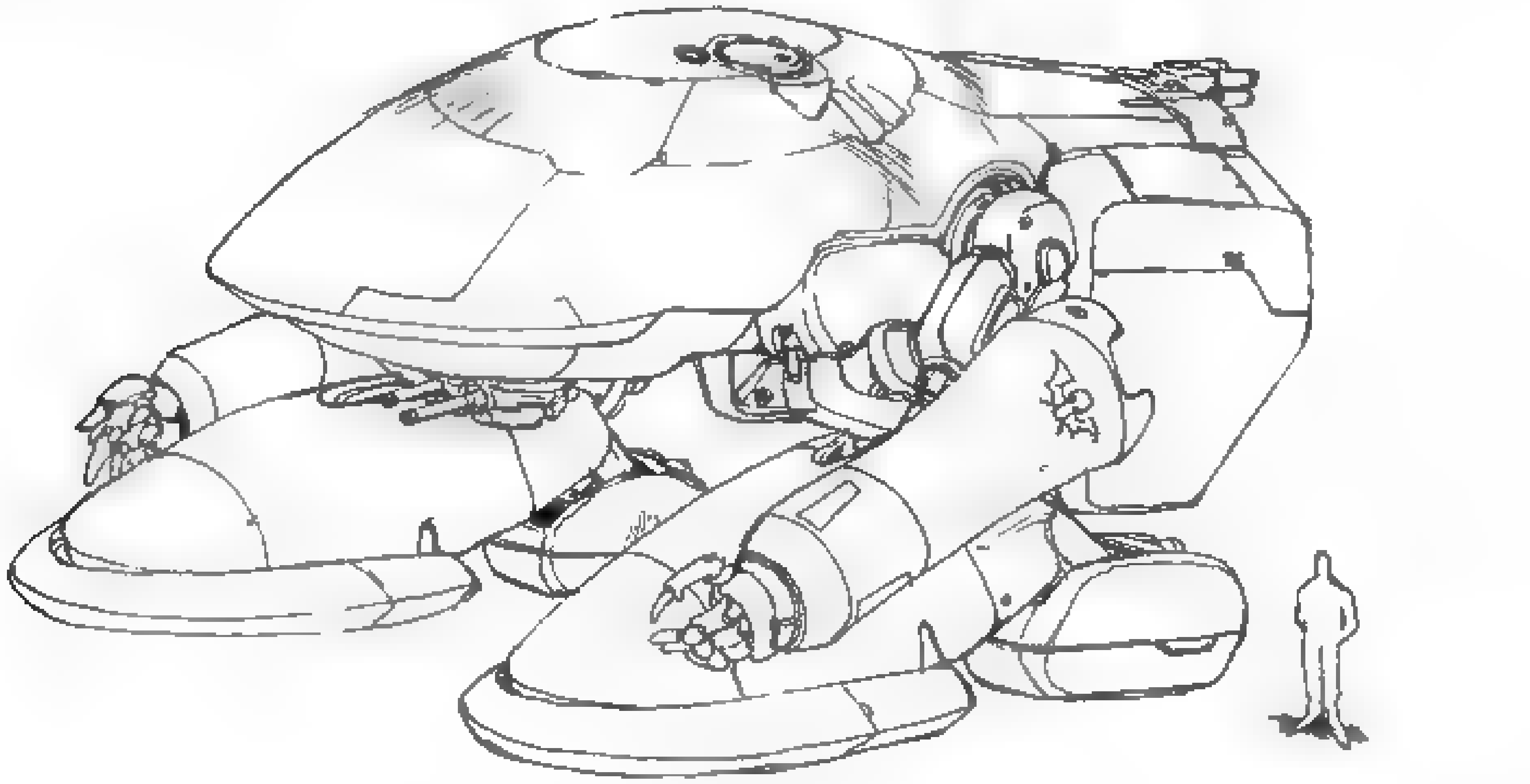


配置図



クをいくつもぶら下げています。
「よく来てくれたね。さあ　早く姉さんをこっちへ　」
　彼と一緒に上がってきた運搬ロボットはカプセルを引き取りにきます。PCがすぐにカプセルを渡そうとしないなら、ワーグナーはもどかしげに
「たいしたものはあげられないけど、できるお礼なら何でもするよ」
といいます。あまりに非常識で過大な要求(10万ドルよこせとか　ロボットにタウンを襲わせろとか)をするようなら　基地内のパトロールロボットなどを使って、カプセルを奪取させてください。この場合、あとからやってきたシバタと合流してワーグナーに立ち向かうというストーリーになります。
　涙目のワーグナーがカプセルに触れようとしたとき、どこからか銃声がして、彼は肩を射ち抜かれます。ワーグナーは次の瞬間にはカプセルと共にエレベーターの中に引っ込んでしまいます。このエレベーターにPCが一緒に乗り込むチャンスはありません。
　どこかからか聞き覚えのある声が響きます。
「裏切り者め　　私は死を賭して任務を遂行しようとしたのに　お前たちはそれでもプロか？」
　軌道で命を落としたとばかり思っていたバトラーです。彼は奇跡的に救出され、シバタと共にPCのあとを追ってネオ　アップルからここまでやってきたのです。PCたちの遺體は、軌道上の事故モーター衛星によってすべて記録されていました。バトラーから状況を聞いたシバタは、もう人に任せておく気になれず、一緒にやってきたというわけです。
　PCはただちに戦闘体勢に入るかも知れないし、バトラーに理由を話そうとするかも知れません。バトラーはPCが何を言おうとまったく心を動かされることはないでしょう。
「私はシバタに義理はない。だが、いかなる理由があろうと契約は契約だ。私は裏切ったお前たちを処分せねばならない」
　また　同行しているシバタも声を張り上げます。
「信用できるか！　やはり所詮はならず者じゃな。このわしを裏切った事を後悔させてやれ、バトラー　」
　ふたりはこの建物内のどこかに既に潜伏していますが、バトラーは戦闘のエキスパートで気配を消しているし、ガラクタや箱で雑然としているフロア内では新型サイボーグの(しかも熱を発しない)シバタがどこにいるのか、すぐに捜し出すのは難しいでしょう。バトラーはPCたち全員を相手に戦闘を開始し、シバタはその隙に貨物搬出エレベーター(人間は乗れません)に転がり込んでワーグナーを追いかけて行きます。
　PCはこの状態ではもうシバタと交渉することはできません。バトラーはPC全員を倒すか、あるいは自分が戦闘不能に陥るまで戦いをやめないでしょう。PCたちがどうしても彼と戦うのが嫌だと考えたなら、この基地から逃げ出すしかありません。GMはあとのプロットを変更してシナリオを続けます。
　バトラーとの戦闘でPCがあまりに不利なら、基地内のパトロールロボットを参戦させてください。また、逆にバトラーが不利なら、PCの何人かを地下へ誘導して戦力を分断してもいいでしょう。
　PCは彼を倒すことができるでしょうか。久しく強敵に出会っていなかったバトラーですが、もしかするとふさわしい死に場所を探していたのかも知れません。彼が倒されたとき、その死に顔は信じられないほど

バレルビートル



安らかなものです。また、PCたちはバトラーと戦わなくてよい方法を見つけることができるかも知れませんが、バトラーがシバタに銃口を向けるようなことはまず考えられません。
　いずれにしても、最後の舞台はエレベーターで降りた溶鉱炉の側となるでしょう。

　PCたちがシバタ、バトラーと合流してカプセルを搬運しに来たのなら、最後の舞台に至るまでの展開はまったく違うものになります。
　GMがこの時点で、PCたちがシバタを裏切るつもりだろうと予測できたなら、こういう準備をしてもいいでしょう。シバタはPCたちの責任を追求し、彼とバトラーより先行して基地に向かうよう命令してきます。こうすれば、PCが自発的に基地にやってきたという上記のプロットが使えるでしょう。そうでない場合は全員で基地に侵入することになります。ここまで来たら逃げ出すことも、傍観することも許されません。
　警戒しつつ基地にやってきた一行はまず表を警備している重戦闘ロボットを撃破せねばならないでしょう。無論、シバタは戦闘に参加せず、後方で見ているか、隙を見て突破するということになります。

陸戦重戦闘ロボット〈バレルビートル〉×6

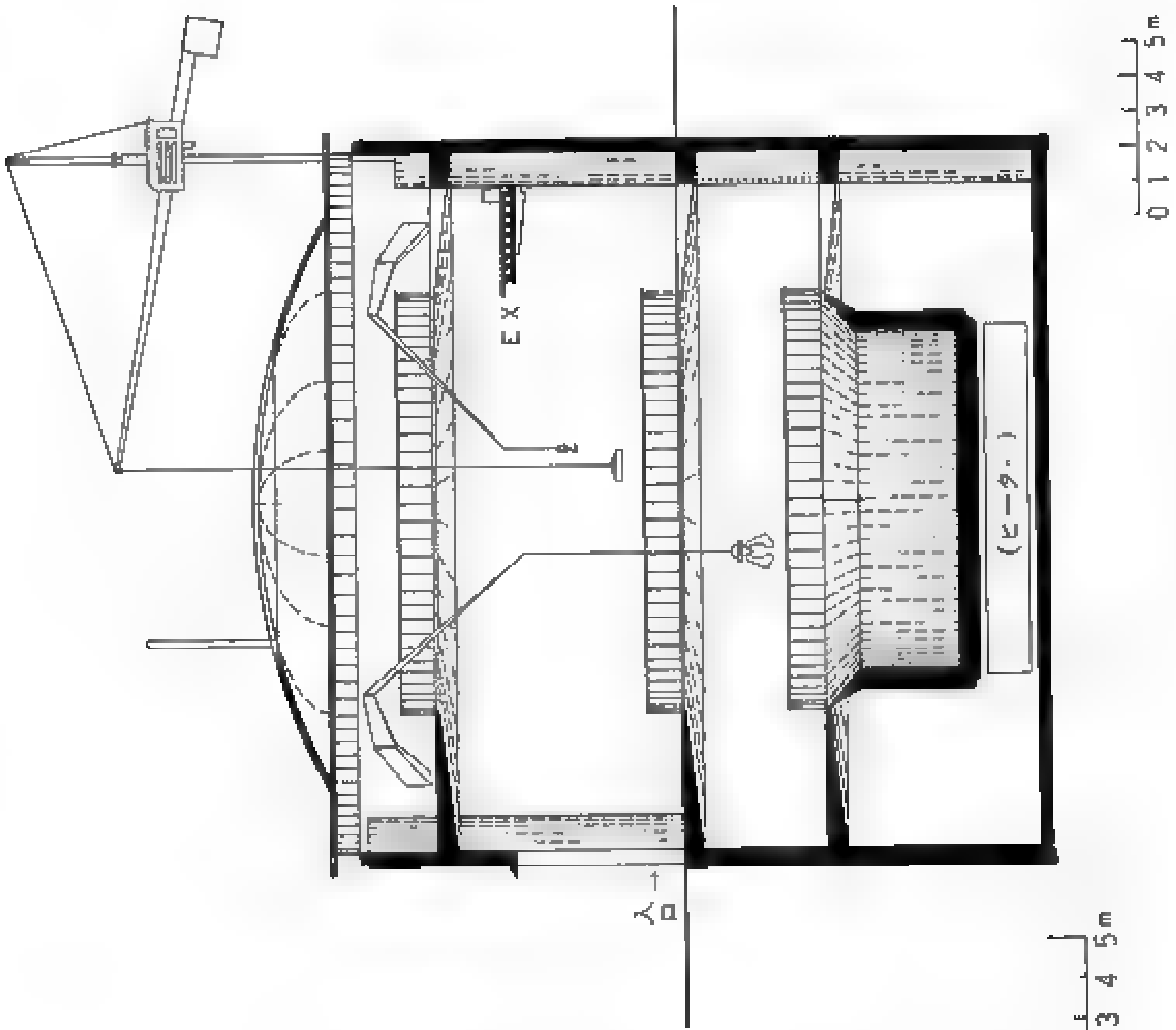
　デスフォースの兵器体系の中では戦車に相当し、一番よく見かけられるタイプの陸戦用ロボットです。2基のホバーユニットの上に重装甲ボディを載せたという形状で、ひどく短足のコンバットシェルのようにも見えますが、そのサイズは重戦車なみで、搭載武装にバリエーションがあるのも特徴です（GMは武装を変更してかまいません）。ホバーによる機動性と重装甲、重武装が自慢の機動。特筆すべき点として、傷病兵を運ぶためのコンテナがついており、これには4人までの人間が収容できます。

データ
タイプ　　H
REF／MV　11／30
HP　　：40
装甲板
　（前側面）　：A150／80%（チョバム系アーマー）
　（後面）　：A80／60%（チョバム系アーマー）
　（上面）　：A80／60%（チョバム系アーマー）
細部命中表
　1～7　本体
　8　パワープラント（CP8）
　9　ホバー部（CP3　4発で停止）
　0　各種兵装
搭載兵装　　IR投光器、CSD×8またはチャフロケット、ガンランチャーまたは90mmロケットポッド、光学サイト、7.62mmLMGなど
　※　搭載AIは〈重火器〉、〈搭載火器〉を50%ずつ取得しています。

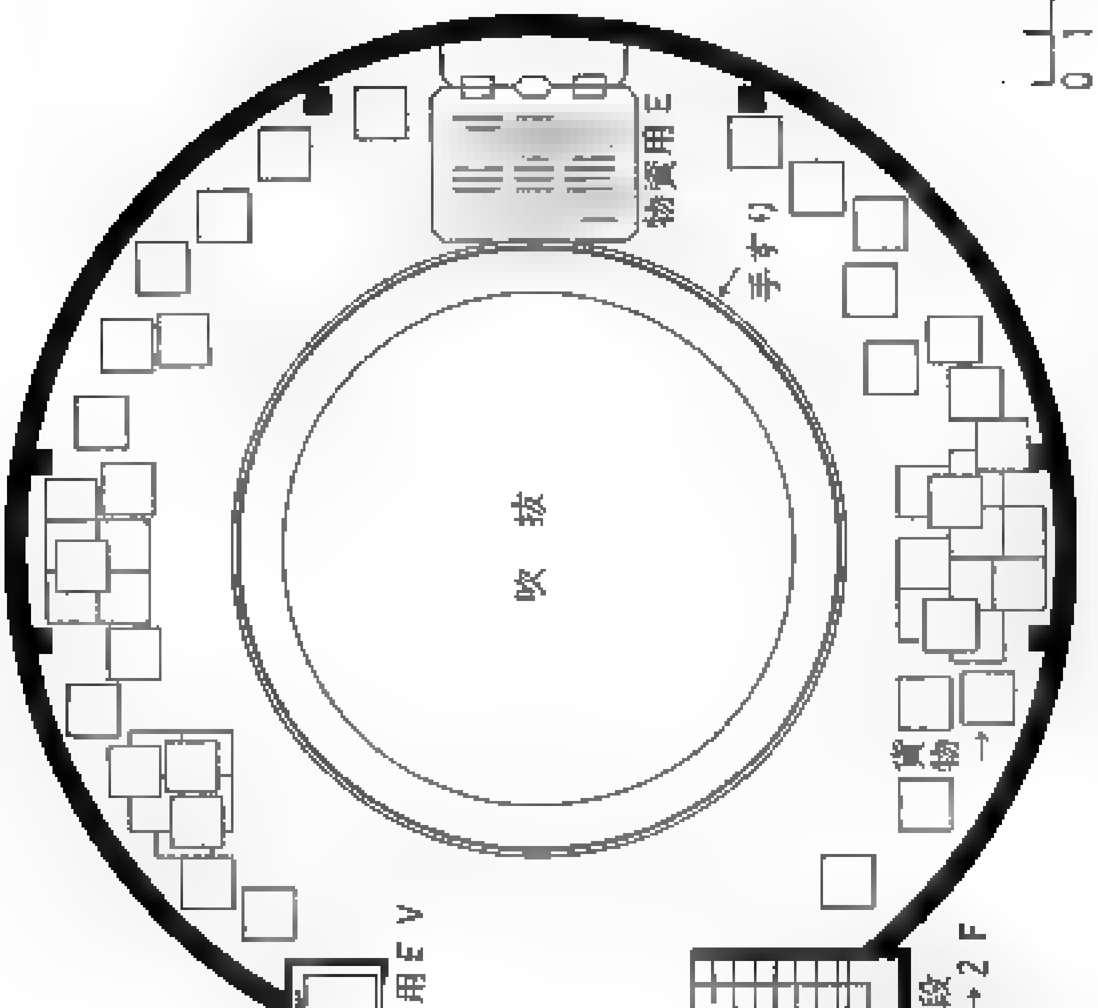
　さて、敷地内中央の円筒型の建物がどうも基地の中枢のようです。中に入るとここがクズ鉄を処分したり、鉱石から金属を精製するための溶鉱炉であることがわかります。ここの描写は前ページの記述を参考にしてください。要するに障害物が多く、足場が悪い危険な戦場です。どうやら、この先は地下に降りるしかないようです。PCたちはエレベーターに近づきますが、突然、あちこちからパトロールロボットが押し寄せてきて、一行を攻撃し始めます。
　シバタは素早く貨物搬出エレベーター（人間は乗れません）に転がり込んで、地下へ一足早く向かいますが、PCたちはこのロボットを撃破しなければなりません。

基地内パトロールロボット〈フィンガービートル〉

　デスフォースの基地内をパトロールする小型保安ロボットです。車輪で地面を走り回る、セキュリティボールタイプの安っぽいメカで、やはり質より数で押しまくるのが常のようです。このロボットの装甲は人間の防具扱いです。また、武器は距離修正のみで攻撃の成否を判定します。



溶鉱炉、断面図



溶鉱炉、平面図(1階)

出現数はPCの人数×3または4。

タイプ　　：M
REF／MV：12／6
HP　　　：4
装甲　　　：A30／60%
細部命中表　：すべて本体
搭載兵装　：ソニックガン（発射回数は2回）

地下溶鉱炉のフロア

PCが降りてきたとき、地下のフロアにはワーグナーとシバタがいます。ワーグナーは逃げ遅れていたところをシバタに発見されたのでしょう。ふたりともPCたちから見て、溶鉱炉の反対側におり、PCたちがワーグナー側についているなら、シバタがワーグナーを押し倒した状態です（PCたちがシバタ側ならワーグナーが優勢です）。

このふたりは互いに相手を殺すチャンスをずっと狙ってきました。その憎しみは70年来のもので、ふたりの老体を支えてきたのはその執念だけだったのでしょう。

「さあ！　わしのアリシアを返せ！　永遠に美しい彼女を！」

「手こずらせおって！　忌まわしい殺人コンピューターめ。わしの手で地獄に送ってやるわ」

シバタの作業ハンドにはテイザーが握られています。本来、殺傷用の武器ではありませんが、高齢のワーグナーはショックで死んでしまうことでしょう。立場が逆の場合、ワーグナーは、やはり呪いの言葉を発しながら、シバタを溶鉱炉につき落とそうとします。

狙撃が得意なPCがいるなら、シバタまたはワーグナーを撃とうとするかも知れません。しかし、熱気を発する（湯気、陽炎など）溶鉱炉を間にはさんでの狙撃は相当に難しいものです。シバタがピンチ、もしくはPCがシバタを撃とうとしているとき、バトラーがその場にいたなら、シバタを助ける行動をとります。

「ふたりともやめて…」

不意に弱々しい女性の声がかかります。彼らの側にあったカプセルから死体であるはずのアリシアが起き上がっているではありませんか（カプセルがとうの昔に基地内に運び込まれていた場合は通路の奥から登場します）。

「お父さま、どうかやめて。セオドアは血こそつながっていないけど、あなたの息子でしょう？　あたしにはやさしいお父さまが、セオドアを憎んでるなんて嘘だわ。あたしの愛する弟なのよ。どうしてセオドアをかわいがってくれないの？」

シバタとワーグナーは信じられないといった表情のあと、激情をあらわにします。

「だからこそだ！　アリシア、おまえの愛情はいつもこいつに向けられていた。だからわしは…」

「姉さん！　シバタが憎くないのか？！　僕たちにあんな酷い仕打ちをしたのに！」

「あたしのたったひとりのセオドア、お父さまを憎んじゃいけないわ…。あなたはいま生きているじゃない。お父さまがあたしたちを育ててくださらなかったら、きっと焼け野原で死んでいたわ。あなたは確かにかわいそうな目にあったけど、でも人を恨んじゃだめ。生きていれば幸せは必ずやってくるって信じるのよ」

「お願いよ。もう傷つけあうのはやめて。あたしが死んでしまったのは誰のせいでもないのだから…」

アリシアの姿はうっすらとぼやけはじめました。

シバタは我を忘れ、薄れゆく姿にしがみつこうとします。

「わしが…わしが長い人生の中で唯一、心から愛したアリシア…、アリシア、行かないでくれェー！」

箱型サイボーグは足を踏み外し、燃える溶鉱炉の中に飛び込み、真っ赤に熱され、悶えながら沈んでいきました。

しばしの時が過ぎ、一同は我に返りましたが、今の不思議な現象は誰も説明できません。アリシアの入っていたカプセルの中はどうしたわけか空っぽです。隅の方にはなぜか衛星の中にあった「Good Night Baby」の音楽カセットが残されていました。

ワーグナーはこう語ります。

「シバタも僕に負けないくらい姉さんを愛していたんだな。姉さんをもて遊んでいただけだと思っていたのに。あいつはひどい奴だったけど、僕は怒りにまかせて、罪のない人をたくさん殺してしまった。シバタは僕たち姉弟を不幸にしたけど、僕は数え切れないほどの人を不幸にしてしまったんだ。姉さんが生きていたらきっと悲しむだろうな。そう、姉さんはいつも言っていた。『出会うすべての人を愛しなさい』って。…C-6・アリシアは消滅してしまったけど、僕はこの基地にある最後の資材を使って、もう一度、アリシア衛星を打ち上げることにするよ。それが姉さんの望みだろうから」

ワーグナーはPCたちに深く詫び、また礼を述べます。ワーグナーは賞金首と言うことになっていますが、残り少ない余生を送る彼をメガ＝シティに連行するのは酷というものでしょう。

ところで、この基地にはPCたちがもらえるようなものはほとんど残っていません。せいぜい、メガ＝シティに帰るための準戦闘車両（LMGなどを搭載したハーフトラック（シェルキャリアのデータを使用してください）と水・食糧、あとはせいぜい小金になりそうな旧式の電子パーツくらいです。戦闘ロボットは基地から遠く離れるとたちまち狂ってしまうので危険です。

記述のとおりに事件が終結すれば、依頼主シバタはこの世の人ではありませんし、任務も遂行できなかったので、前金以外の報酬は受け取れません。GMはどんな結末になったにせよ、多大な成功時報酬をPCに与えるべきではないでしょう。莫大な報酬は今後のあなたのキャンペーンの話筋を狂わせる大きな原因になります。

では、メガ＝シティに向けて、また少々危険な旅を始めるとしましょう。

バトラーが生きているなら、彼は涼しい顔でこう言います。

「ここでお別れだ。俺はまた高給を支払ってくれるブタを探さなきゃならん。次に会うときも敵同士でないことを願うぜ」

アリシアの子守歌（あるいはPCが衛星から音楽カセットを持ち帰っていたなら他の曲も）はまた時々、受信／放送されるようになりました。

この冒険を終えたPCたちには、アリシアが誰のために歌を歌い続けたのかわかるでしょう。そう、彼女はきっと明日を信じて生きているすべての人々のために歌手になったのです！

END



シナリオ解説

DEEP BLUE　牧山 昌弘

作者の好み(笑)として、海洋もののシナリオで迫ってみました。

海洋ものというだけにとどまらず、テロリスト・生き別れの兄妹・パニックもの・怪獣ものと盛りだくさんの内容が詰まっていますので、ＧＭが手際よくマスタリングしないと、中心点がぼやけてしまう可能性も考えられます。プレイヤーの好みを考えて、ひとつの要素に絞り込み、あとは雰囲気づけくらいの心算でプレイすると良いでしょう。

今回は、マスタリングのしやすさ(とページ数の関係)を考慮して、中盤までは１本道で展開するようになっています。ムロリア内部についての説明もシナリオを進めるに当たって必要最小限度に押さえてあります。

これらはすべて、シナリオを成立させるための骨子です。実際にムロリアでの生活をもプレイに織り込むのならば、もっと細かい設定をつけ加えて雰囲気を出してください。いくら未来の研究所とはいえ、人間が生活する空間でもあるわけですから想像するのも難しくはないことと思います。

ムロリアのウラニウム横流し事件について、ＰＣたちが真相を知ることなく終わってしまうかも知れません。ム・エンヘイがなるべく隠そうとしているのですから、その方がむしろ自然な展開かも知れません。しかし、謎を残したままシナリオを終わりにするのは、シナリオクリア時の充実感にかかわります。そのようなときには帰りの船の中でム・エンヘイなり、フィッシャーなりがＰＣたちに説明することになるでしょう。

戦闘バランスはかなりタイトになっています。正面からの力押しではＣランク以上の力がないとまず突破はできないでしょう。テロリスト掃討作戦、巨大シャコの撃退ともに、ひとつの回答にこだわらず、ＰＣたちにいろいろと作戦を考えさせ、ロールプレイを楽しんでください。

CROSS FIRE　高平鳴海・西野康史

ＧＭはプレイの前にいくつか注意、または考慮しなければならないかも知れません。

ひとつはこのシナリオがＧＭやＰＣの好みにより、プレイしにくい題材であるということです。最初の依頼である襲撃、この仕事はどうみてもダーティでうさんくさいのですが、ＰＣがこれに飛びつかないことにはシナリオが成り立ちません。ＰＣたちがどうしてもこの仕事を受けないようなら、あらかじめＰＣが受けやすいよう依頼内容を変え、プロットを変更しなければなりません。例えば、コンボイの襲撃を行なうのがＰＣではなく傭兵チームであり、ＰＣたちは彼らを阻止するというシチュエーションです。依頼を持ってくるのはアッシュであり、ＮＰＣの傭兵がＰＣたちとともにアッシュに真相を問いただしに行くわけです。しかし、これではＰＣたちがアニーに接触するチャンスが少なくなってしまい、後半の展開が苦しくなります。別にアニーと会う(親交を深める)チャンスをもうけるべきでしょう。

もうひとつが黒幕が巨大企業であるということ。大上段に巨大組織が敵に回るとなると尻込みする腰抜けのＰＣもいることでしょうから、襲撃の依頼のとき、コンボイの正体は極力明らかにすべきではありません。進行のうえで敵が何者であるかはしだいに明らかになっていきますが、このケースではカーマイクルおよびテクノニクスはＰＣたちが何をやろうとまったく問題にしないであろうということ、また、アニーとかかわったにしてもそれは同じであることを示唆してください。

MANDARA MATRIX　桐島カブキ

シナリオの筋立ては単純で、次の場面への展開は主にＮＰＣ側から起こされるアクションによって進行します。特に誘導を行なう必要はないでしょう。シナリオとは直接関係ない情報が多く含まれていますが、必要な部分のみプレイヤーに知らせるようにして、くどくならないようにしてください。

場面場面をつないでいくシナリオになってしまいましたが、シナリオの主眼は《サイバースペース比叡山》を始めとするイレギュラーな要素の顔見せをするところにあります。トータルな意味での日本のイメージはまた違ったものになると思いますが、太平洋の向こう側に不思議な国があるという感覚をプレイヤーに持たせることができれば、とりあえずは成功です。

最後に、今回のシナリオの執筆にあたっては原稿の遅滞によってホビージャパンの武田様、高平鳴海先生を始めとする執筆者の皆様、並びにメタルヘッドファンの方々に大変なご迷惑をおかけすることになってしまいました。この場を借りて深くお詫び申し上げます。

GOOD NIGHT BABY　高平 鳴海

たまにはこのくらい大風呂敷な冒険に飛び込んでみてはいかがでしょう。

このシナリオは、ＰＣに宇宙を体験させるべく書かれたのですが、結果としては冒険活劇の王道を行くようなプロットになってしまいました。

プレイヤー、マスターとも、めまぐるしく変わる舞台に混乱しないよう気をつけなければいけません。シナリオ自体も長いものなので、休日を丸々使って一気にやるより、各パートごとに何回かに分けてプレイしたほうがいいかも知れません。

内容についてコメントを２，３挙げておきましょう。このシナリオ内での陰のヤマ場は雪原での遭難のシーンです。こうした状況は考えようでは一種のサスペンスと言えるでしょう。直接的な恐怖感はありませんが、死はじわじわとＰＣたちを蝕みます。彼らがどんな判断をするか見ものですし、このシーンで心理チェックロールを取り入れるのもまた一興でしょう。

シナリオのクライマックスに至るまでの展開で、ＰＣたちが、互いに対立するＮＰＣのどちらの味方につくかも見どころです。明らかに極悪人であるが、ＰＣたちに直接的な害をもたらさないシバタにつくか、ＰＣたちに苦汁をなめさせたものの、被害者であるワーグナーにつくか、このあたりはＰＣまたはプレイヤーのモラルに任されることになります。こう考えると、ＲＰＧには一種の心理ゲーム的要素もあると言えるかも知れませんね。

あと、ラストに登場する幻のアリシア(幽霊?)ですが、これはいささかＭＨの世界観からかけ離れた非常識な存在です。納得がいかないという方は、アリシアを登場させないで、例えば、取っ組みあう２人ともが溶鉱炉に落ちてしまう結末や、どちらかのＮＰＣをヒール(悪玉)として血祭りにあげるというプロットを自作してプレイしてください。

遺棄汚垢的大地、振翅偉大的宇宙！
〈北京電脳公司〉現在招募許多〈同志〉
在一切方面我們殷切期望年軽优秀的〈企業战士〉
也許得往月面都市的护照人是您。

汚れた大地を捨て、大いなる宇宙へははたきましょう。
北京電脳公司では、現在多くの同志を募集しています。
我々はあらゆる分野で、若く優秀な企業戦士を切望しているのです。
月面都市へのパスポートを次に手に入れるのは貴方かも知れません。
〈シティ巡回気球の求人広告より〉



メタルヘッド・モジュール

本書は“メタルヘッド”RPGのサプリメント／シナリオブックです。背景世界をフォローするサプリメントセクション、
4本のアドベンチャー・シナリオセクションなどから構成されています。

1. サプリメントセクション

アングラゲームズというテーマをもとに、ダウンタウンで行なわれる3種の命がけのスポーツ、《ボムシング》《モーターホッケー》《ゲーム》について、ゲームルールの記述、装備品データ、セッションでの運用法などを紹介しています。これらは“メタルヘッド”のより高度な格闘戦闘ルールにもなっていますのでGMはこれらのルールを通常のプレイに取り入れることもできるでしょう。

2. イラスト・ストーリー

《メタルヘッド・ワールド》でワイルドに生きているある刑事の一日をフィーチャーしたイラスト・ストーリー集です。GMとプレイヤーはビジュアル面から“メタルヘッド”をよく理解でき、新たなイマジネーションをかきたてられることでしょう。

3. シナリオ：DEEP BLUE（深海からの挑戦状）

オフィシャル・シナリオとしては初の海洋を舞台にした意欲作です。といっても、とくに新ルールなどを覚える必要はなく、気軽に楽しめる内容です。ちょっと気分を変えて、古き良きレトロな特撮映画の主人公になったつもりでプレイしてみましょう。

4. シナリオ：CROSS FIRE（クロスファイア）

廃虚でのアウトドア・アクションが主体となっているシナリオですが、ドラマ要素もたっぷり詰め込まれています。全体にオーソドックスな構成で、誰でも楽しくプレイできるでしょう。

5. シナリオ：MANDARA MATRIX（マンダラ・マトリックス）

太平洋の向こうからきた謎の少女とそれを追う武装集団。実世界とサイバースペース両方に繰り広げられる熾烈な戦い。一千年の伝統と最新科学の組み合わせをお楽しみください。

6. シナリオ：GOOD NIGHT BABY（アリシアの子守歌）

ついにハンターたちに宇宙での冒険が提供されました。そして、これはストーリーの展開にしたがって、次々とバラエティに富んだ舞台が用意されているミニ・キャンペーン・シナリオでもあります。シビアな軌道上でのアクション、サバイバル、そして重厚なドラマなど、欲張りでパワー全開な冒険野郎のあなたにお勧め。

価格2,000円

Hobby JAPAN No.158-4

4 981932 158044